平成2年2月23日発行(隔週金曜日発行)第6巻第4号(通巻97号) 昭和62年9月7日第3種郵便物認可

ファミリーコンピュータ Magazine

390 YEN

1990 NO. 4

2月23日号

ついに発売! ドラクエⅣ 特集号

●すっぱぬき2大特報

魔神英雄伝ワタル外伝
忍者龍剣伝Ⅱ

●第一章のフィールドマップを大公開

完全攻略 総まとめ

ドラゴンクエストⅣ

結果発表! 1989ファミマガ ゲーム大賞

●2大攻略特集

信長の野望 戦国群雄伝
SUPER魂斗羅

●天高く! 4大新作

パワーサッカー

なんてったって!!ベースボール/アークティック

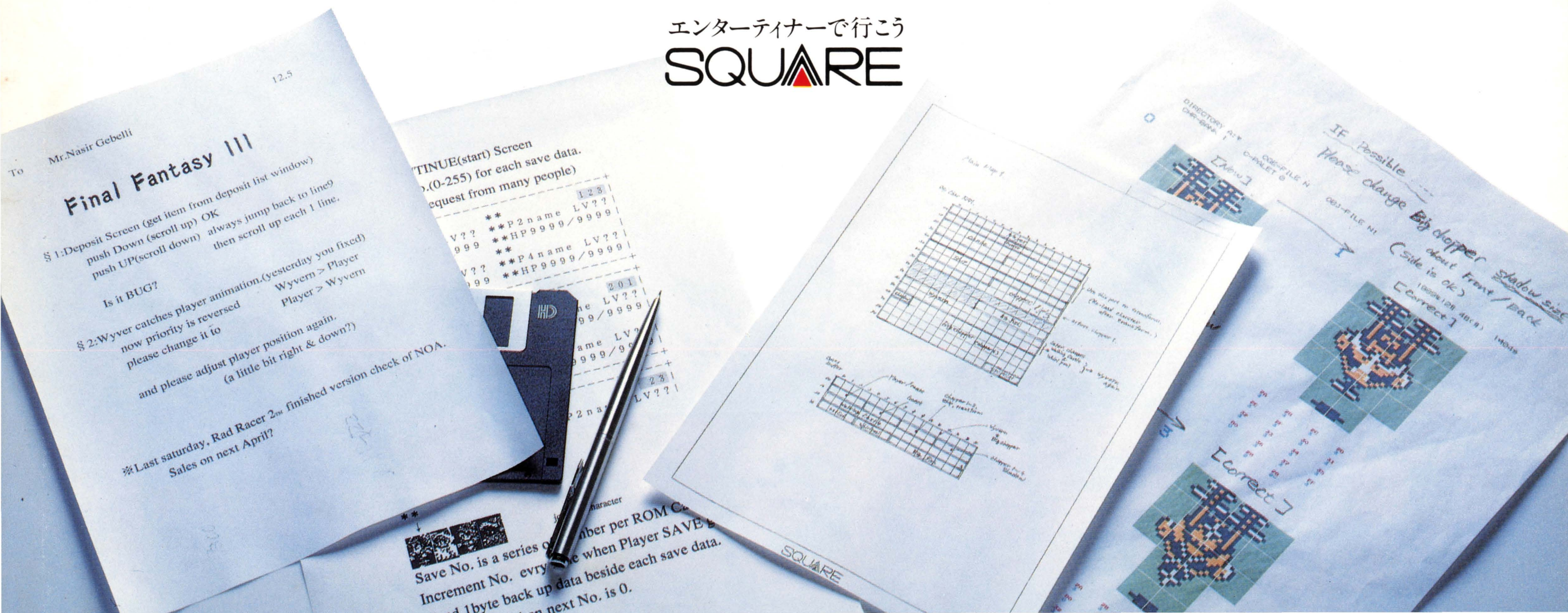
ウルトラマン倶楽部2

●『ドラクエⅣ』から『F.F.Ⅲ』まで人気RPG全てに使える!

ファミマガ 謹製 別冊付録

RPG攻略ノート


ブルー LV83
HP9359/9979
フレデリック LV99
HP9999/9694
ランディ LV77
HP9597/8999
ナディア LV78
HP9699/8918


To Mr.Nasir Gebelli
12.5
Final Fantasy III
§1:Deposit Screen (get item from deposit list window)
push Down (scroll up) OK
push UP(scroll down) always jump back to line9
then scroll up each 1 line.
Is it BUG?
§2:Wyver catches player animation.(yesterday you fixed)
now priority is reversed Wyvern > Player
please change it to Player > Wyvern
and please adjust player position again.
(a little bit right & down?)
※Last saturday, Rad Racer 2 finished version check of NOA.
Sales on next April?
IF Possible
please change Big clopper shadow size
SQUARE

第3の異端

人はなぜ限界を極めようとするのだろう。ナーシ・ジベリ。彼もまた不可能という魔物にこそエキサイトする。ハードウェアにおける映像処理を極限まで追求し実現してしまう。いわゆるアクション系に強いアメリカの天才プログラマーだ。そんな彼に注目し、しかもあえてアクション性の希薄なコマンド型RPGに起用したのがスクウェアだった。その真意は、まさに世のRPGへの逆襲そのもの。リアルアクションを導入することで、ほとんど皆無であった体感を得るためだ。結果は「ファイナルファンタジー」前２作。全編を貫くスピード感と数々のビジュアルショックは今だ他のいかなるRPGにおいても実現を見ていない。そして、F.F. Ⅲ。ナーシ・ジベリは彼自身の限界を極め、超えた。全貌は明らかにできないが、本来は不可能であるはずのリアルアクションとコマンド型RPGの融合、そのひとつの解答がここにある。と同時にファミコンにおけるナーシ・マジックの頂点も。スクウェアは異端する――――。その時の絶句はまだ始まりに過ぎない。

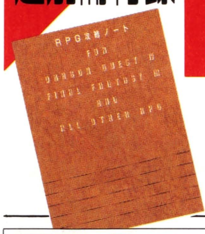
●Publisher／山下辰巳　〈編集〉徳間書店インターメディア株式会社　●Supervisor／栃窪宏男
●Editor-in-Chief／山森尚　●Senior Contributing Editor／村田憲生　●Senior Editors／山本直人・渡辺雅人
●Editors／相沢浩仁・黒井敏典・坂井肇・島田政幸・千葉隆司・日高律子・福永寿・三浦昭彦・山田政彦
●Editorial Staffs／荒田茂樹・市川雅文・稲田正義・岡部功子・佐藤善一・平山譲・守屋貴章
●Assistant Editors／石塚宏治・糸井賢一・市原和幸・太田貴之・大野勝久・風間尚仁・北村光広・鬼頭弥生・神野真奈美・櫛谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅原史和・菅間紀夫・杉澤英樹・鈴木浩一・曽根丈詞・高木伸明・高田雄介・谷岡推・成田圭・西牧真・根岸学・早川和広・広井伸也・福嶋章和・福田康宏・福留晴寿・寶山浩史・松本智春・三浦友子・宮嶋良政・村田学・山埼裕・山本浩司・吉岡悟
●Editorial Coordinators／湊博道・五嶋美智子　●Assistant Editorial Coordinators／兼久直樹・佐藤晴美・島地純子・関本恵理子
〈仙台クリエイティブセンター〉●Department Manager／小沢誠昭　●Assistant Editors／飯塚宝・熊谷英明・佐藤佳人・千田誠行・佐藤和浩・茂木修・津川道利・富田崇・大庭邦裕・水戸治　●Coordinator／大山ユカ　〈協力〉●Proof Reader／笠原紀彦　●Contributor／ゲームフリーク　●Staff Photografers／浜野忠夫・河行勝美
〈制作〉●Art Director／片野厚子　●Editorial designers／西川典枝・松尾泰男・㈱ディーズ・デザイラ・ラッキームーン・クリエイティブレイ・マッシュアイランド・渡部孝雄・柳沼健・小松雅彦・奥川奈津子・福田克穂・荒井智広・佐藤基樹・鈴木潤
●Cover Illustrater／佐々木けい子　●Cover Designer／保坂一彦　●Finish Designer／㈱創文新社・キンダイ・あくせす　●Printer／凸版印刷株式会社

☎03-459-1700
読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問内容は雑誌に書いてあることについてのみで、ゲームの解答やヒントについてはいっさいお答えしておりません。

84ページ 超別冊付録

●春のRPG大続出！ 完全攻略への第1歩はこの付録で印せっ!!

RPG攻略ノート

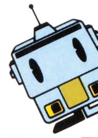


『DQIV』にも『F.F.III』にも使える!!
キャラクタチェックシートをはじめマップ用方眼メモ、アイテムシートまで便利に使える特製ノートだ

巨弾RPG続々登場 大感謝!!

ゲーム別さくいん

「ドラクエIVウル技テレフォン」のため、2月13日の質問電話の受けつけはお休みいたします。

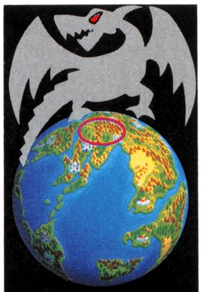


CONTENTS
もくじ

1990 2月23日号 4
ファミリーコンピュータ Magazine


発売直前
最新情報+総まとめ+ウル技募集の3部作!!
いよいよ発売まであとわずか。第一章の最新情報と今までの情報をまとめて大特集だ。
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
2月11日発売予定　エニックス　8500円
消費税別
カセット
4M + 128K RAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

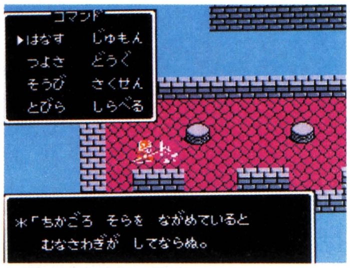
バトランドの町で冒険の旅支度だ！



今回はバトランド城を離れて北西の村イムルを目指す。前号の№3の続きだ。城を出るまえにやっておかなければならないことがいくつかある。ライアンは戦士なので戦闘は得意中の得意だが、呪文がまったく使えない。レベルがどんなに上がってもだ。薬草や毒消し草は必需品。必ず何個か持って歩こう。人の話を聞いたり武器や防具も買おう。

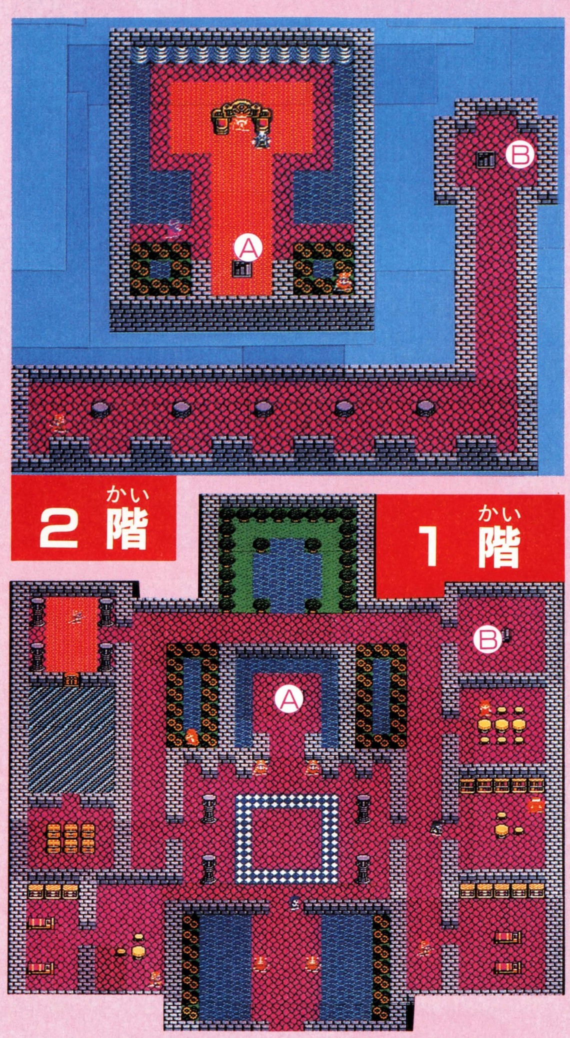


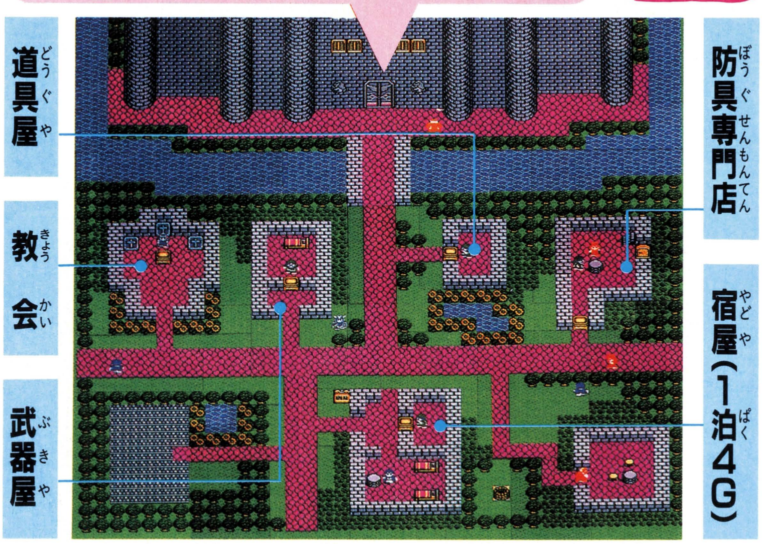
⬆なぜ昼間も出るようになったのだろう



⬆何か悪いことが始まるのかな？

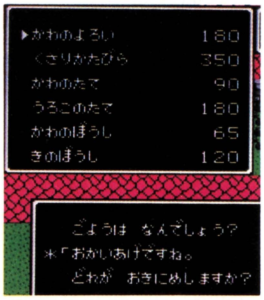
バトランド城







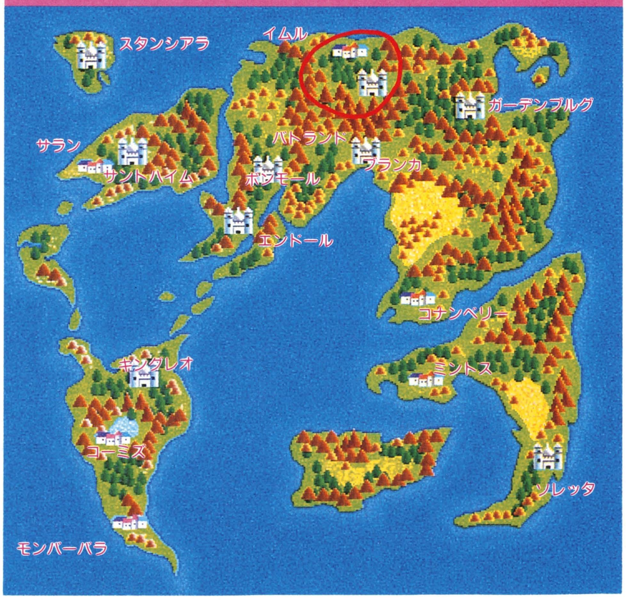






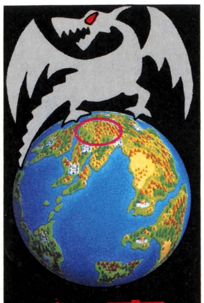
装備を整えてから出発しよう

ドラゴンクエストの世界



るフィールドマップ



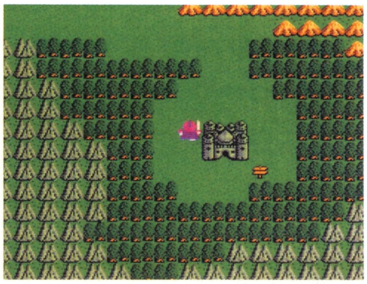


事件解決を目指しイムルの村へ進め

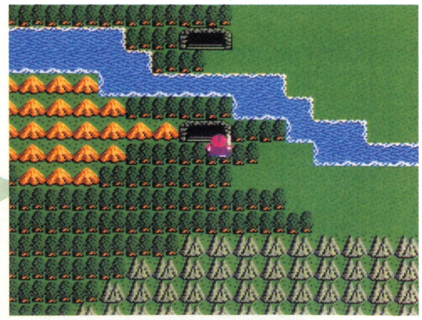
見てのとおり第一章のフィールドは狭い。船や気球などの乗り物もないので歩ける範囲も決められている。

　イムルの村へ行くには川を渡らなければならない。どこにも橋はかかっていないので、洞窟を通って向こう岸へ行こう。もちろん襲いかかってくるモンスターたちを倒して、レベルアップしながら進まないと苦しい。最初のうちはバトランド城のまわりで経験値稼ぎをしよう。

　洞窟を抜けるとすぐ塔が見えるが水に囲まれていて入れない。東へ歩いてイムルの村に行こう。



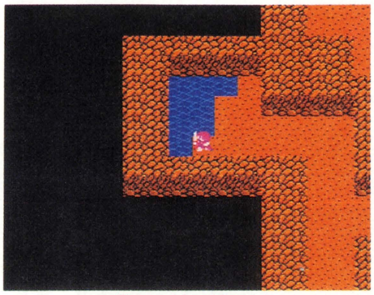
⬆いよいよバトランド城を離れ歩き始める



➡いよいよ洞窟内へ突入！ウードキドキ



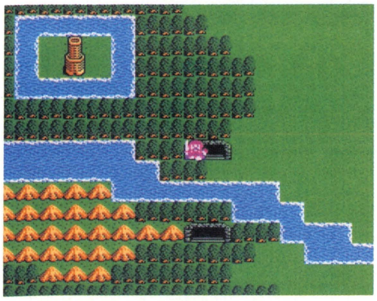
⬆うっ、出た。しかし数は少ない。イケー

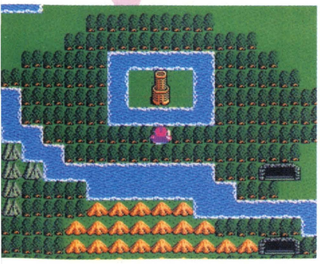


⬆ヒタヒタと洞窟の中を歩くライアン。薬草と毒消し草を抱えて突き進もう

どうやって塔に入るの?

⬇やっとの思いで洞窟から脱出。あれ、左手に見えるものは何だろう





川底でつながっている洞窟

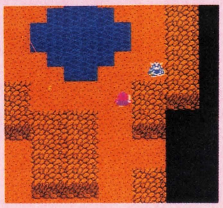
分かれ道も少なくそれほど広い洞窟でもないので、まず迷ったりすることはないだろう。洞窟の中央には小さな湖があり、男が1人ウロウロしている。話を聞いておこう。この洞窟内には宝箱もいくつかあるので、見落とさないように。

洞窟で出現するモンスター

- スライム
- おおみみず
- エアラット
- はさみくわがた
- ホイミスライム

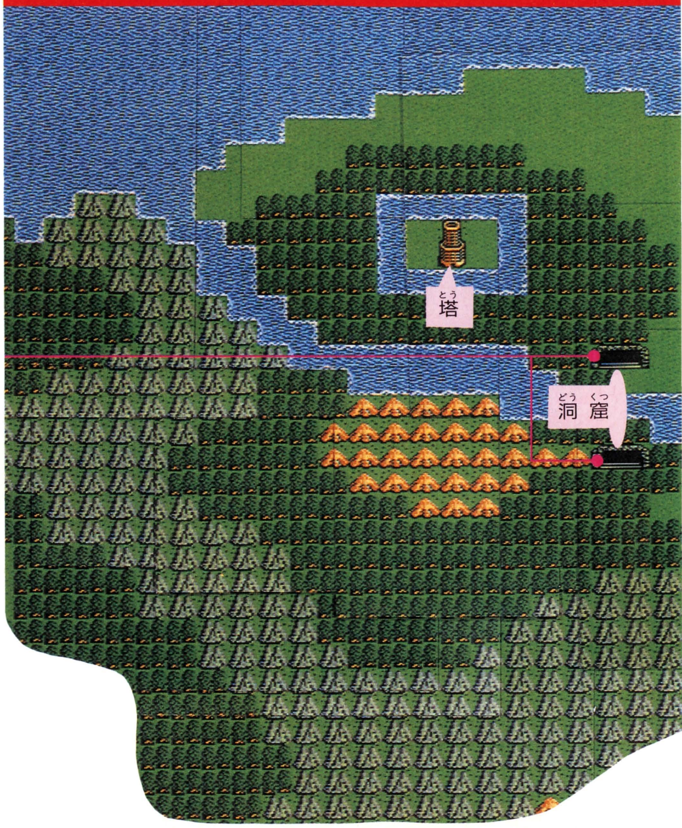






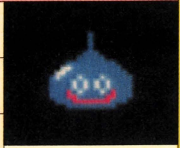
おー、こんなところで人間に出合えるなんて

第一章の舞台とな



第一章で出現するモンスター達

はさみくわがた	
HP 9 / MP 0 / EX 1 / G 4	 スライムに次ぐザコ。1発で倒せ

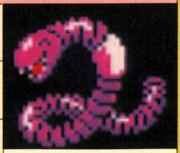
スライム	
HP 8 / MP 0 / EX 1 / G 2	 かなり有名なザコキャラだ

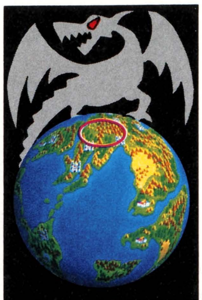
きりかぶおばけ	
HP 21 / MP 0 / EX 7 / G 13	 呪文は使わないが薬草を使うヤツだ

ホイミスライム	
HP ? / MP ? / EX 7 / G 11	 ホイミの呪文でしぶとく迫ってくる

バブルスライム	
HP 12 / MP 0 / EX 6 / G 8	 ときどき打撃といっしょに毒を出す

エアラット	
HP 14 / MP 0 / EX 3 / G 7	 少し体力があるが呪文は使わないぞ

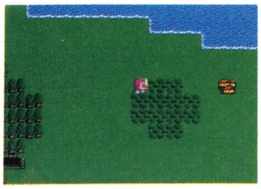
おおみみず	
HP ? / MP ? / EX 3 / G 6	 ウネウネした体だけが武器だ



洞窟を抜けて西へ イムルの村で探索

洞窟を抜けて西へ西へと進むとイムルの村。この村は子供たちが行方不明になるという怪事件の起こっている中心地だ。村の中に入る前に、外に立っている札も読んでおこう。イムルの村には宿屋と教会はもちろん、武器屋、防具屋、道具屋とひととおりの店がそろっている。疲れた体を休めて装備をより丈夫なものに買い換え、薬草と毒消し草の補充もしておこう。

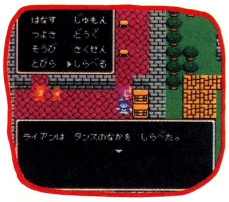
　この村にはライアンの他にバトランド城からやってきた戦士が1人いる。ぜひとも話を聞いておこう。あちこちのタンスも忘れずに調べてまわろう。このイムルの村をベースにして第一章をじっくりと攻略しよう。



おう村だ。村が見えたぞ。あそこに行けば話が進展するに違いない。走れ〜



え、どういう意味なんだろうか？



Ⅳから新しく調べられる場所になったタンス。調べまくろう



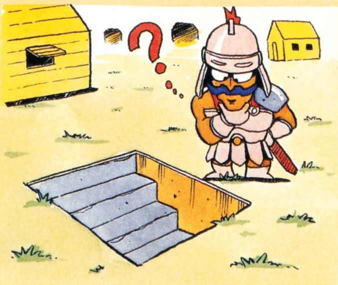
ライアンより先に来ていた戦士も塔に入れず悩んでいるようだぞ



ライアン1人が命令されたのではない

地下には？

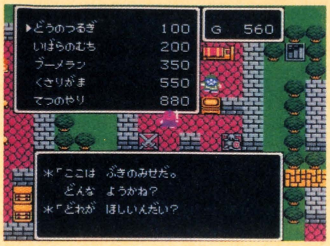
村の外れにぽつんとある地下への階段。いったい何があるのだろう。



いかにも何かありそうな地下。勇気を出して入ってみよう

武器屋・防具屋

武器屋と防具屋がカウンターを別にして1軒にまとまっている。ここまで来る間に稼いだGをはき出して、現在まで買える中で最高の装備を整えよう。



ぜひとも強力な鉄の槍が欲しいところだがサイフの中身と相談だね



鉄の鎧に鉄の盾が欲しいんだけどねー。はー、Gさえあればなー

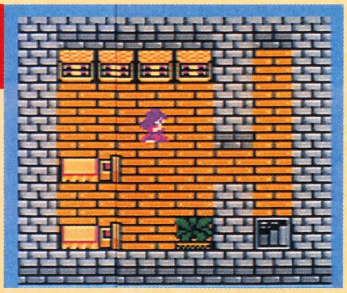


うーん、武器と防具どっちを買おう

民家

民家の2階には女の子が1人。話し相手になってあげよう。タンスも4つ並んでいて何か隠されているかも。

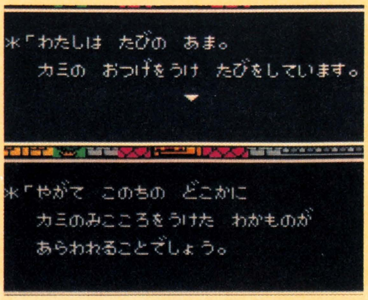
2階



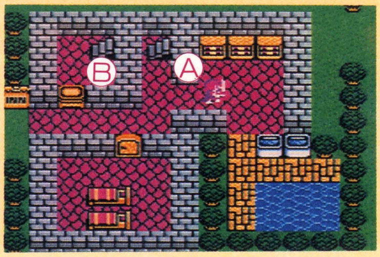
女の子1人にベッドが2つ。誰か来るのか

宿屋

1泊6Gの宿屋。バトランド城より2G高いがそれほど気にならない。

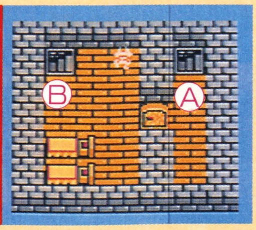


宿の部屋の中にいる尼さんのおことばです。勇者の出現？



宿屋の屋根の下だ。おフロ場かな？

2階



猫が1匹いる2階だ。ⒶとⒷは階段のつながりを示しているよ

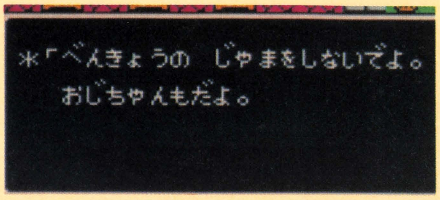
次のページからはドラゴンクエストIV総まとめだ!!

村の学校

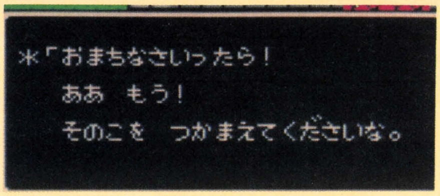
奥には教室があり生徒が数人、先生が1人いる。教室の手前にある廊下では男の子とその母親がドタバタと走りまわっている。子供たちの話を聞いとくとヒントが得られるかも?



逃げまわる男の子。それを追いかける母親ってとこかな。何だかとても楽しそうだ



ありゃりゃ。怒られてしまった。勉強熱心だねー



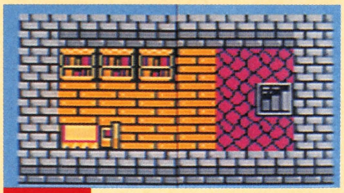
はっはっはっ。学校らしくてほほえましいねー

道具屋

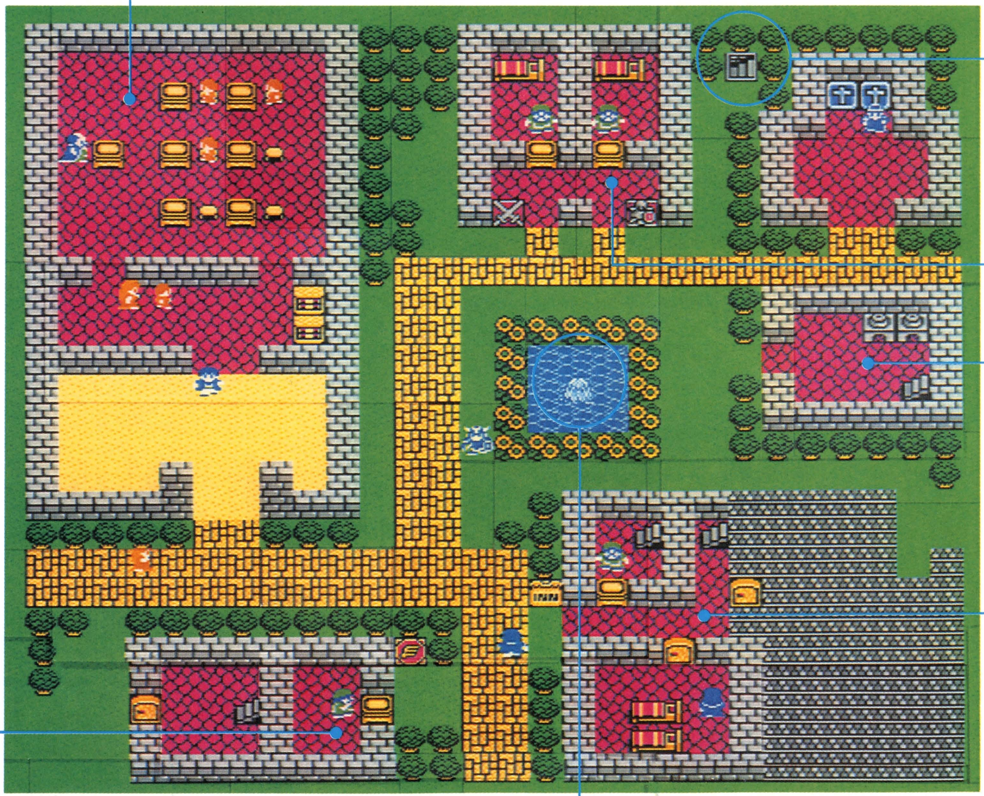
2階建ての道具屋。階段のある部屋には扉があるが、宿屋にある扉と同じく鍵なしでも開けられる。2階には昼間は誰もいないが…。



バトランドと同じものが売られている

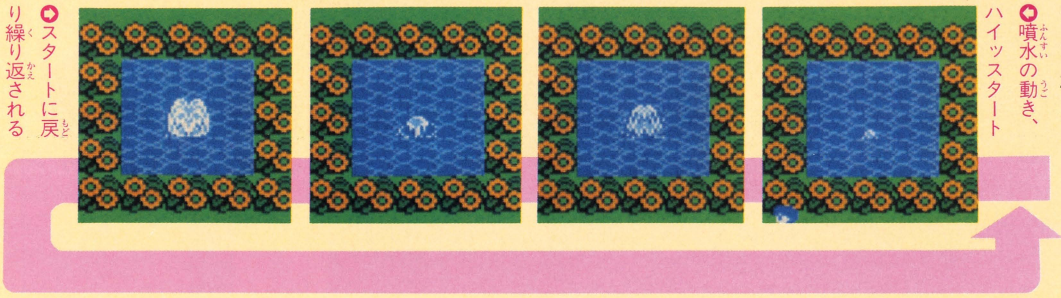


2階 誰もいない道具屋の2階。夜にもう一度来てみようかな



村の噴水

村のほぼ中央にある噴水。まるで本物の噴水のように水が噴出されている。疲れた頭や指先を休めながら、しばらくぼけっと眺めているのもいいかもね。



噴水の動き、ハイッスタート

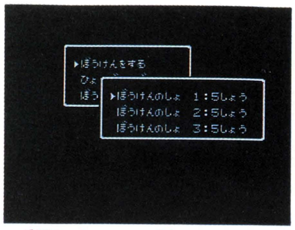
スタートに戻り繰り返される

総まとめ
5つに分かれた物語を冒険しよう！

ドラゴンクエストⅣは5つの章から成り立っている。第一章から第四章まではショートストーリーのRPG。それぞれに主人公キャラが違い、冒険の本編である第五章で全員が集まることになる。名前をつけられる勇者は、第五章のみで登場し、集まったキャラたちをまとめる役割を持っている。第一章から第四章までのキャラは、各章の冒険で育ったレベルのまま第五章へと進む。第四章までの冒険をあせらずにじっくりと行い、第五章へ高いレベルで行こう。

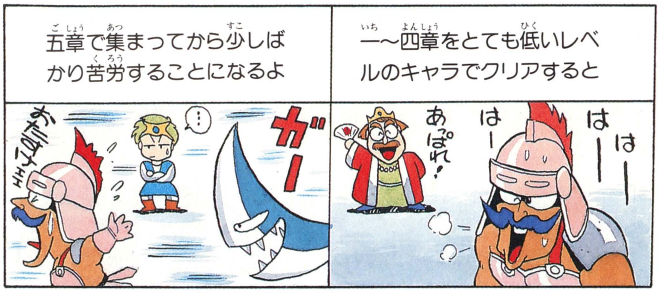


⬆美しいⅣのオープニング画面。この後で名前を入力だ



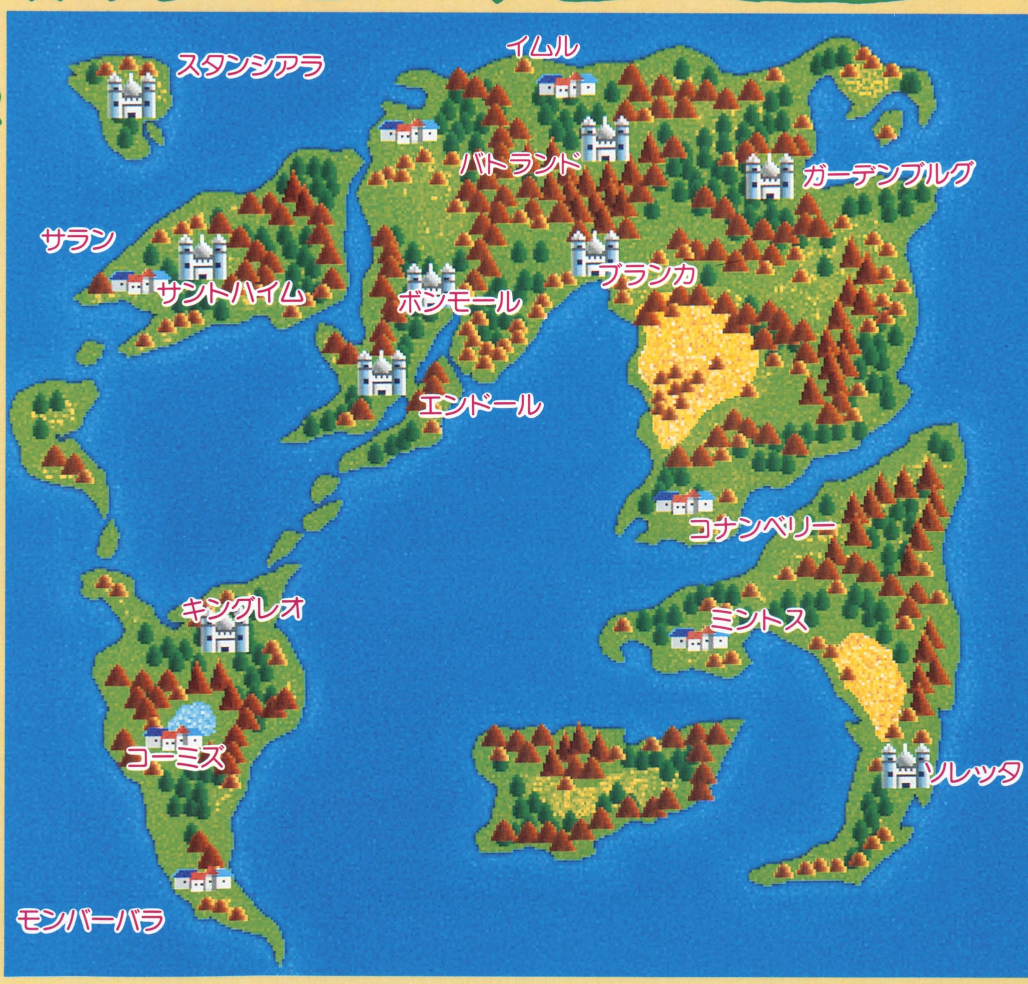
⬆冒険の書はⅢと同じく3つある。章が5つだから5つ欲しいけどね

- **第一章**（ライアン）
- **第二章**（アリーナ　クリフト　ブライ）
- **第三章**（トルネコ）
- **第四章**（ミネア　マーニャ）
- **第五章** 勇者と7人の各章の主人公たち



五章共通の世界地図！

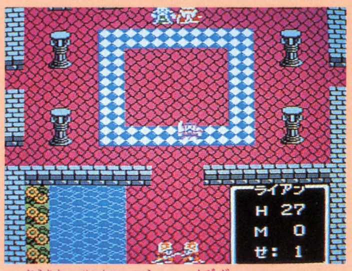
Ⅳのストーリーは5つに分かれていてもマップは共通。一章で行った村に五章で行くと違った話が聞けたりするよ。



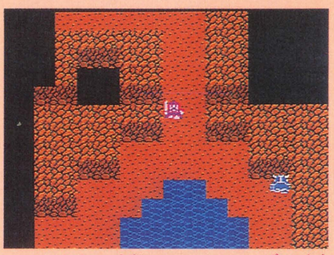


第一章 王宮の戦士たち

子供たちが行方不明になるという怪事件の調査を、王様から頼まれた王宮の戦士ライアンの物語。マップも小さく入門用といった感じだ。

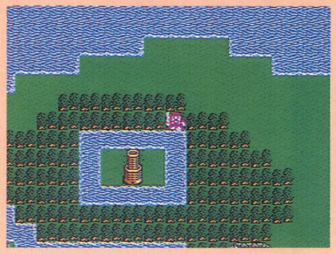


⇧王様の命令を受けて旅立つライアンだ



⇧IVで最初に味わうことになる第一章のダンジョンだ。抜き足、差し足っと

⇩入りたくてもなかなか入れない塔。きっと何か秘密があるのだろう

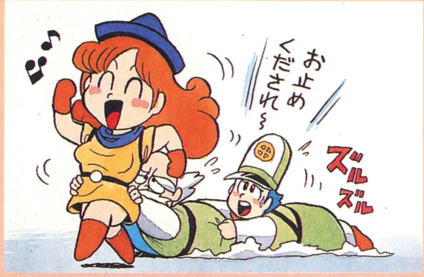


第二章 おてんば姫の冒険

おてんば姫の愛称で知られているサントハイム城の王女、アリーナが活躍するぞ。武闘が得意なアリーナ姫は、ある日世界一を決定する武闘大会が開かれるということを耳にし、いてもたってもいられずにサントハイム城を抜け出してしまった。じいやであるブライと神官のクリフトを引き連れて武闘大会の会場目指して旅立っていった。



⇧王様が止めるのも聞かず出ていく王女

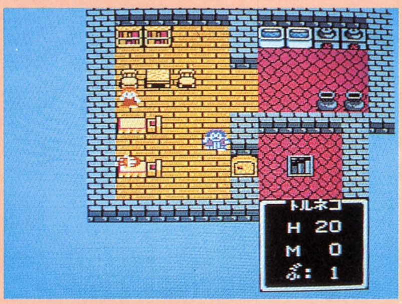


⇧ブライとクリフトも道連れ。楽しそうなお姫様

第三章 武器屋トルネコ

武器屋のトルネコの夢は世界一の武器屋になること。しかし今は人にやとわれている身。トルネコは独立を目指し珍しく貴重な武器が隠されている危険な洞窟へ、武器を求めて旅立っていった。

武器を手に入れるのが目的という珍しいシナリオ。途中で旅の商人なども現れ、なかなか楽しそうだ。



⇨妻のネネに起こされるトルネコ。やとわれている身はつらいなー

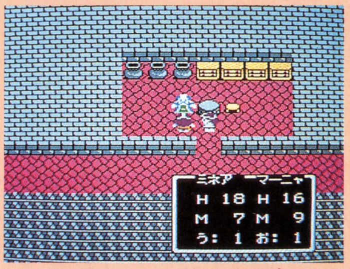
旅の商人の役目は？



⇨トルネコを助けてくれるのかな。正体不明の旅の商人だ

第四章 モンバーバラの姉妹

腕のいい高名な錬金術師である父親を殺されてしまったモンバーバラの姉妹。姉のマーニャは陽気な踊り娘。妹のミネアは神秘的な占い師。2人は父の仇を撃つためにモンバーバラの町を後にする。父親を殺した男は、いったい誰なのだろうか。なぜ殺されねばならなかったのか？ 2人は町から町へと流れながら仇を探し求めて行く。



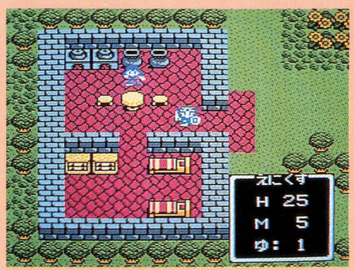
⇧ここはモンバーバラ。さあ出発だー。



⇧2人には最愛の父親だったのだろう。カワイソ

第五章 導かれし者たち

ライアン、アリーナ、クリフト、ブライ、トルネコ、ミネア、マーニャ、そして勇者が加わり、いよいよ本編のドラゴンクエストIVが始まる。

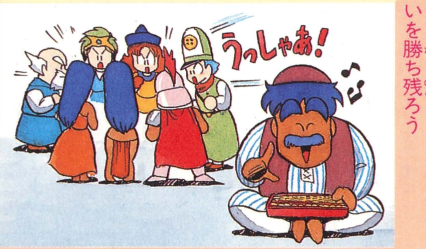


⇧ここはどこ？ いよいよ勇者の登場だ

8人全員で長い冒険の旅へ



⇧陸上の移動はこの馬車を使うんだ



⇨8人の力を結集して長い闘いを勝ち残ろう



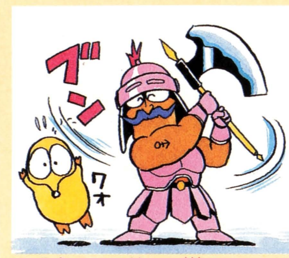
総まとめ 8人のキャラの力をよく把握しよう

勇者を含む8人のキャラクタにはそれぞれ強い個性が付いている。もちろん能力もさまざまだ。全員の特徴をよく覚えておくと、きびしい冒険も楽にこなせるかもしれない。呪文の得意なキャラ、武器の扱いがうまいキャラ、すばやいキャラなどいろいろいるのでよく覚えておこう。

戦士ライアン



呪文は使えないがHPは高く、重く強力な武器や防具を身につけてバリバリ戦うぞ。



⬆武器をぶん回して戦うライアン

神官クリフト

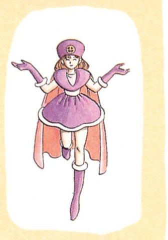


回復や防御などの呪文を得意としている。パーティの救急箱となる存在だ。

習得呪文順

ホイミ	1	ザキ	8
スカラ	2	ザオラル	9
マヌーサ	3	ザラキ	10
キアリー	4	ベホマ	11
マホトーン	5	ベホマラー	12
スクルト	6	ザオリク	13
ベホイミ	7		

王女アリーナ



すばやい動きと会心の一撃が得意な武闘家。呪文は使えず重い武器や防具も持てない。



⬆すばやさでは誰にも負けてない

全呪文一覧表

58もの呪文を各系統に分けて使用者とその対象、効果を一覧表にまとめたぞ。

系統	呪文(消費MP)	使用者	対象	コメント
直接攻撃	ギラ(4)	勇者 マーニャ	敵1グループ	炎を手から出して敵を焼き払う
直接攻撃	ベギラマ(6)	マーニャ	敵1グループ	炎の壁で敵を囲み、焼き尽くす
直接攻撃	ベギラゴン(10)	マーニャ	敵1グループ	高熱の巨大な炎を浴びせて敵を倒す
直接攻撃	メラ(2)	勇者 マーニャ	敵1匹	小さな火の玉を投げつけて攻撃する
直接攻撃	メラミ(4)	マーニャ	敵1匹	高熱の火の玉を飛ばして敵を包み込む
直接攻撃	メラゾーマ(10)	マーニャ	敵1匹	巨大な火の玉を飛ばして敵を灰にする
直接攻撃	イオ(5)	マーニャ	敵全員	小爆発を起こして敵にダメージを与える
直接攻撃	イオラ(8)	勇者 マーニャ	敵全員	大きめの爆発を発生させて敵を破壊する
直接攻撃	イオナズン(15)	マーニャ	敵全員	巨大な爆発でモンスターを吹っ飛ばす
直接攻撃	ヒャド(2)	ブライ	敵1匹	1本の氷の矢を敵に投げつける
直接攻撃	ヒャダルコ(5)	ブライ	敵1グループ	吹雪を起こして敵を凍らせる
直接攻撃	ヒャダイン(8)	ブライ	敵全員	無数の氷の矢と冷気で攻撃する
直接攻撃	マヒャド(11)	ブライ	敵1グループ	極寒の冷気の嵐で敵を凍りつかせる
直接攻撃	バギ(2)	ミネア	敵1グループ	真空のかまいたちで敵の体を切りさく
直接攻撃	バギマ(4)	ミネア	敵1グループ	巨大なかまいたちを発生させて攻撃する
直接攻撃	バギクロス(8)	ミネア	敵1グループ	竜巻状の巨大な真空の嵐で敵を倒す

系統	呪文(消費MP)	使用者	対象	コメント
回復・治療	ホイミ(3)	ミネア クリフト	仲間1人	ほんの少しHPを回復させれる
回復・治療	ベホイミ(5)	勇者 ミネア クリフト	仲間1人	ホイミより多量のHPを回復できる
回復・治療	ベホマ(7)	勇者 ミネア クリフト	仲間1人	HPを最大限にまで回復できる
回復・治療	ベホマラー(18)	クリフト	仲間全員	仲間全員のHPをある程度回復できる
回復・治療	ベホマズン(?)	勇者	仲間全員	仲間全員のHPを最大限まで回復できる
回復・治療	ザオラル(12)	勇者 ミネア クリフト	仲間1人	5割の成功率で死者を復活させる
回復・治療	ザオリク(20)	クリフト	仲間1人	確実に死者を復活させることができる
回復・治療	キアリー(2)	クリフト	仲間1人	体内に含まれた毒素を消し去る
回復・治療	キアリク(2)	ミネア	仲間全員	マヒして動かなくなった体を正常に戻す
回復・治療	ザメハ(?)	勇者	仲間全員	眠らされてしまった仲間を起こす
回復・治療	メガザル(全部)	ミネア	仲間全員	自分の命と引き換えに複数の死者を復活
攻撃	ルカニ(3)	ブライ マーニャ	敵1匹	敵の守備力を引き下げることができる
攻撃	ルカナン(4)	ブライ	敵1グループ	複数の敵の守備力を引き下げる
攻撃	メダパニ(5)	ブライ	敵1匹	敵の頭脳を狂わせて同士討ちをさせる
攻撃	ピオリム(3)	ブライ	仲間全員	仲間たちのすばやさを一時的に上げる
攻撃	バイキルト(6)	ブライ	仲間1人	仲間1人の攻撃力を2倍にする

占い師ミネア

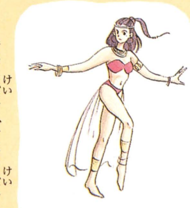


ある程度の武器や防具を装備でき、呪文も得意。特に回復の呪文とバギ系が。

習得呪文順

ホイミ	1	ベホマ	9
ラリホー	2	フバーハ	10
バギ	3	バギクロス	11
キアリク	4	メガザル	12
ベホイミ	5		
ラリホーマ	6		
ザオラル	7		
バギマ	8		

踊り娘マーニャ



メラ系、ギラ系、イオ系などの強力な直接攻撃の呪文を得意としている。

習得呪文順

メラ	1	メラミ	9
ルカニ	2	トラマナ	10
ギラ	3	イオラ	11
ルーラ	4	ベギラゴン	12
リレミト	5	ドラゴラム	13
イオ	6	メラゾーマ	14
ベギラマ	7	イオナズン	15
マホトラ	8		

武器屋トルネコ



武器もある程度扱えてアイテムの鑑定もできる。呪文のかわりに楽しい特殊能力がある。



⇧指を回すなどの特殊能力がある

じいやブライ



さまざまな呪文を使いこなす魔法使いタイプ。特にヒャド系呪文の腕は超一流。

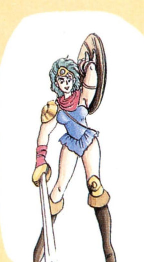
習得呪文順

ヒャド	1	バイキルト	9
ルカニ	2	ルカナン	10
リレミト	3	インパス	11
マホカンタ	4	マホトラ	12
ルーラ	5	ヒャダイン	13
ヒャダルコ	6	メダパニ	14
ピオリム	7	マヒャド	15
ラナルータ	8		

勇者



男と女のどちらでも選べる勇者。最強の武器や防具までも装備でき、その攻撃力は戦士にひけをとらない。呪文も勇者のみが使える独特の強力なものが使える。武器を使っての戦闘もOK。呪文も強力という、まさに最強のキャラだ。



習得呪文順

ニフラム	1	アストロン	11
メラ	2	イオラ	12
ベホイミ	3	ライデイン	13
ルーラ	4	ベホマ	14
ギラ	5	ザオラル	15
トヘロス	6	モシャス	16
リレミト	7	ベホマズン	17
ラリホーマ	8	ギガデイン	18
ザメハ	9	ミナデイン	19
マホステ	10	パルプンテ	20

分類	呪文	使える人	効果範囲	効果
	ライデイン(?)	勇者	敵1匹	稲妻を呼び起こして直撃させる
	ギガデイン(?)	勇者	敵全員	複数の稲妻を落として絶命させる
	ミナデイン(1人15)	勇者	敵1匹	勇者を含む4人のMPで巨大な雷を作る
	ザキ(4)	クリフト	敵1匹	呪われた死の言葉を敵に投げつける
	ザラキ(7)	クリフト	敵1グループ	複数の死の言葉を敵たちに投げつける
	ドラゴラム(18)	マーニャ	自分	竜に変化して敵を炎で焼き払う
移動中	ルーラ(8)	勇者 マーニャ ブライ	仲間全員	1度行った町や城などに瞬間移動する
移動中	リレミト(8)	勇者 マーニャ ブライ	仲間全員	洞窟や塔の中から一気に地上へ脱出する
移動中	ラナルータ(12)	ブライ	時間	昼を夜に、夜を昼にと時間を逆転させる
移動中	インパス(3)	ブライ	宝箱	宝箱の中身を判定。青は安全。赤は敵だ
移動中	トラマナ(2)	マーニャ	仲間全員	バリアや毒の沼の効力を無効にする
移動中	トヘロス(?)	勇者	仲間全員	聖なるオーラで体を包み敵を遠ざける
?	パルプンテ(?)	勇者	?	まったく何が起こるか分からないぞ
間接	ラリホー(3)	ミネア	敵1グループ	神経をマヒさせて敵を眠らせる
間接	ラリホーマ(3)	勇者 ミネア	敵1匹	守備力の高い敵も一発で眠らせる
間接	モシャス(?)	勇者	自分	仲間の誰かに変身することができる
間接	ニフラム(?)	勇者	敵1グループ	聖なる光で弱い敵を消し去ってしまう
間接	マホトラ(0)	ブライ マーニャ	敵1匹	敵のMPを吸い取り自分のものにする
防御	マヌーサ(4)	クリフト	敵1グループ	敵に幻を見させて攻撃を失敗させる
防御	マホトーン(3)	クリフト	敵1グループ	敵が呪文を使えないようにする
防御	マホカンタ(4)	ブライ	自分	敵の呪文をはね返らせることができる
防御	マホステ(?)	勇者	仲間1人	敵からのも仲間からのも呪文を防ぐ
防御	スカラ(3)	クリフト	仲間1人	仲間1人の守備力を高めることができる
防御	スクルト(4)	クリフト	仲間全員	仲間全員の守備力を高めることができる
防御	フバーハ(6)	ミネア	仲間全員	吹雪や炎などの攻撃を防ぐバリアを作る
防御	アストロン(?)	勇者	仲間全員	体を鋼鉄にして攻撃をはねつける

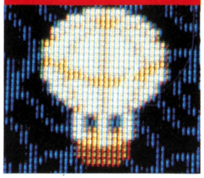


総まとめ

仕掛けだらけのダンジョンを突破！

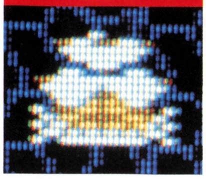
Ⅳのダンジョンなどはどれもこれもひとくせありそうなものばかりだ。大木の中がくり抜かれている自然の塔、段があって行けそうで行けないものや、船に乗ったまま入りこむもの、中に建築物があるものまである。はたしてどんな仕掛けが待ち受けているのだろうか。グラフィックもかなり美しい。みているだけで早くPLAYしてみたくなってしまうものばかりで、とても楽しみだね。

気球



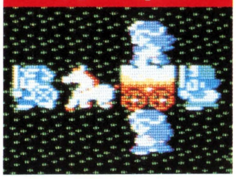
空をフワフワ飛ぶ。やはり馬車ごと入れる

船



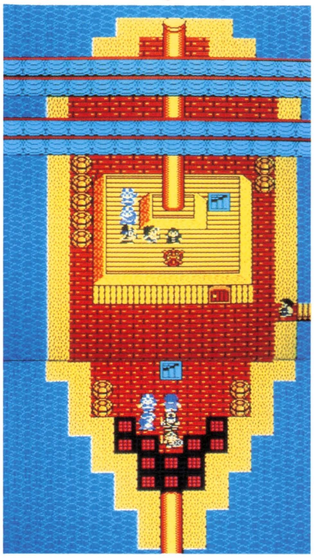
馬車ごと入れる船。川はだめで海上専門

馬車

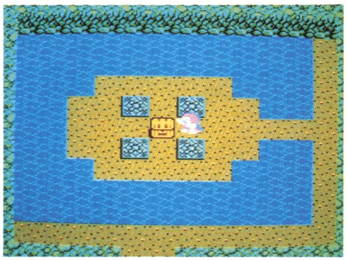


五章で陸上を移動するときに使う４人乗り馬車だ

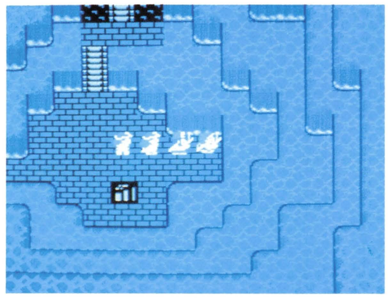




これは幽霊船だろうか。船室には何が潜んでいるのだろう



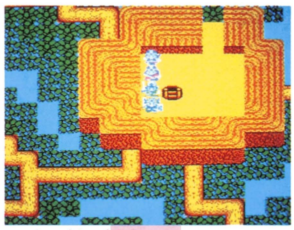
中央に意味ありげに置いてある宝箱だ



おっと、ここは水の底？ きれいだけどどうやってくるのかな



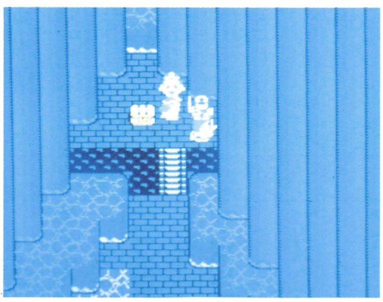
どんどん登って行くと最上階？ 何が待っているんだろう



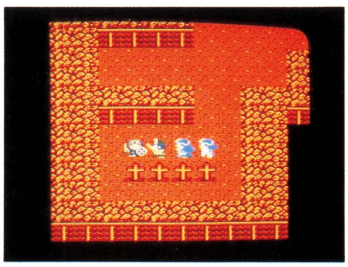
木の中を歩いて行くなんてチョッと変てこな感じがするなあ



何千年生きている大木だろうか



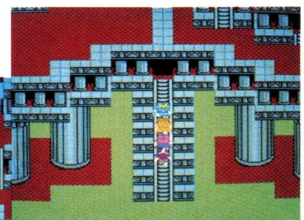
ここはもしや滝の中？ 迫力に負けてしまいそうだ



あの並んでいる墓はなんなのでしょ？



あちこちに階段があって結構広そうだ。迷わないように



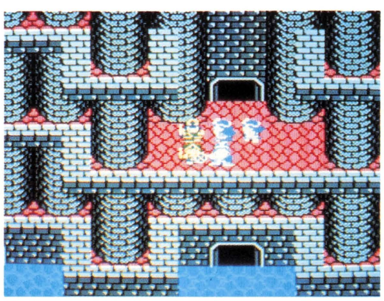
うーん、丈夫そうな塔だな。それにけっこう高そうな気が



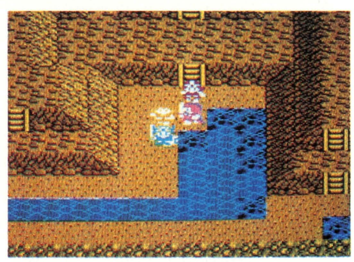
またまた違う建築物があった。そうとう広いんだろうな



これでもダンジョンの中。奥にある建築物はなんだろ



入口が海へとつながっている。船だ、船を持ってこーい



段だらけで思うように進めないぞ

カジノでアイテムを獲得せよ

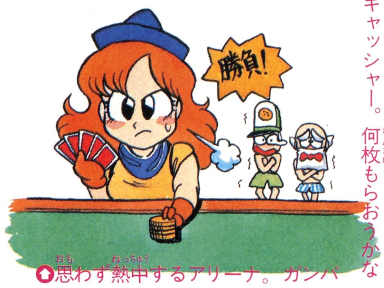
どこかの町の地下にあるカジノは、もうけたコインと引き換えに貴重で便利なアイテムをくれる。カジノを見つけたらぜひ挑戦してすばらしいアイテムを手に入れよう。



⬆この町はどこなの。ね、教えてよーカタキとってあげるからさっ



⬅10G(ゴールド)を1コインに換えてくれるキャッシャー。何枚もらおうかな



⬆思わず熱中するアリーナ。ガンバ

スロットマシーン

1台につき5枚までコインを投入できる。組み合わせによって最高1000倍ももらえるぞ。5台の中から1台選んでやろう。

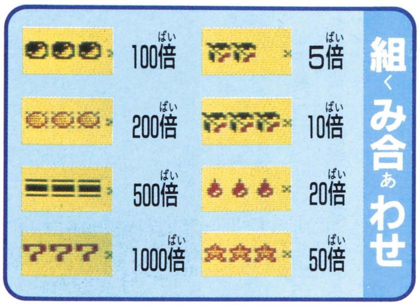


⬆1台ごとに回る絵の順番が違っている。好みの台を選ぼうね

⬅横3ラインと斜めの2ラインがある。5枚入れると全部OKだ

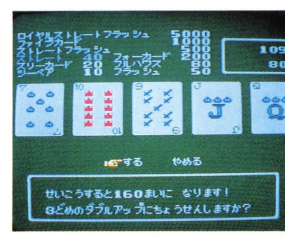


組み合わせ



ポーカー

10枚までコインを賭けられ、役によってコインがもらえる。上がるとカードの数を競うダブルアップで倍にもできるよ。



⬆コンピュータ側のカードより大きい数字を引くと勝てるぞ

上がり役

ツーペア	1倍
スリーカード	2倍
ストレート	4倍
フラッシュ	5倍
フルハウス	8倍
フォーカード	20倍
ストレートフラッシュ	50倍
ファイブカード	100倍
ロイヤルストレートフラッシュ	500倍

格闘場

IIIと同じルールの格闘場。1度に50枚までコインが賭けられ、モンスターの倍率も高くなっているぞ。

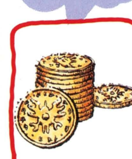


⬆ウヘー。倍率が高い高い。どのモンスターに賭けようかなー

たくさん集めろ小さなメダル

世界のあちこちに散らばっている小さなメダル。これを集めている王様のところへ持って行くと便利なアイテムがもらえるんだ。たくさん持っていけばより便利なアイテムをくれる。メダルはこの王様に預けることもできるよ。

小さなメダル





⬅タンスの中をよく調べようぜ



⬆小さなメダルを探してタンスやつぼを徹底的に調べまくろう

このお城はどこにあるのだろう

⬅⬅小さなメダルが何よりも好きという収集家の王様。いいアイテムを持ってるぞ





画面左上にウインドウが出る

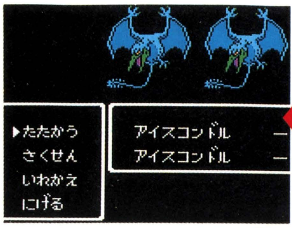


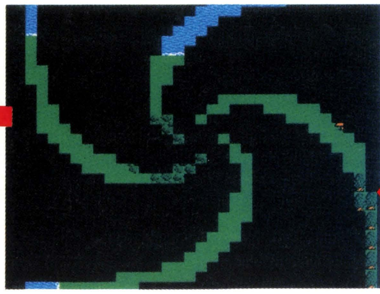
⬅左上にほうびのアイテムが表示される。必要なメダル枚数とね

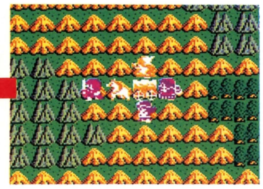


総まとめ 第五章でのオートバトルをマスター

第五章での戦闘はAーを使ったオートバトル。コマンドは全体への命令と勇者のみが使う。第五章へ行ったときにとまどわないようによく覚えておこう。







⬆⬆馬車といっしょにトッコトッコ歩いていると、画面がクルッと回ってモンスターだ

⬆さーて、どうしようかな。戦うべきか逃げるべきか。うーん

たたかう

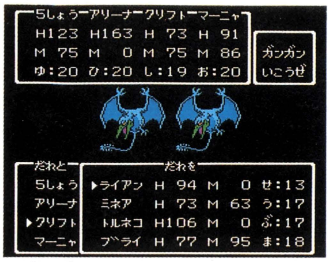
出てきたモンスターと戦うとき使う。勇者が戦列にいる場合は、たたかうコマンドの後に勇者の行動を指定してやらなければならない。



⬆勇者だけは行動を指定できる。何をさせようかなー

いれかえ

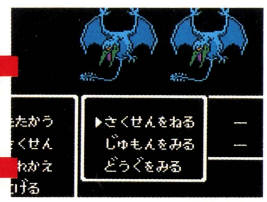
馬車の中にいるキャラを戦列に加える。戦列からキャラを馬車に戻す。戦列にいるキャラと馬車の中にいるキャラを入れ換える。と、3つのことができるコマンド。



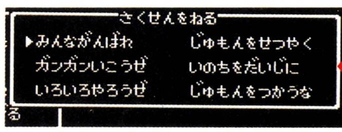
⬆誰と誰を入れ換えてやろうかなー

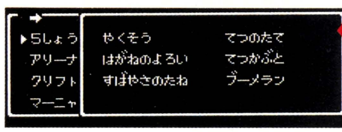
さくせん

作戦の変更。各キャラの持っている道具の確認。各キャラの使える呪文の確認。この3つのことができる。



⬆さくせんコマンドは3つのことができる。何をしてみようかなー





⬆作戦を変えたり道具を見たりできるよ

にげる

戦闘しているモンスターから逃げだすコマンド。運が悪いと逃げきれずに、つかまってやられてしまうぞ。



⬆あーん、逃げられなかった。残念

移動中のコマンドも便利に

移動中のコマンド（道具の受け渡しや装備など）はかなり便利に、使いやすく手が加えられている。カーソルを動かすだけでそのキャラの持ちものが表示されたりして、とても便利。IIIのようなやりかたでは8人の大所帯はツライんだね。

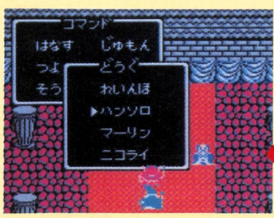
IIIでは……



⬆1人の持ちものを見た後で、違うキャラの持ちものが見たいときなどは



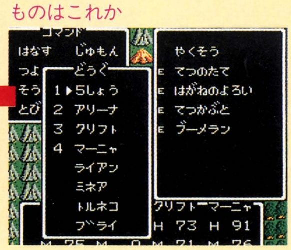
⬆いちいちウインドウをいったんキャンセルして、もう1度コマンドを選ばなければならない



⬆あーめんどくさいなーもう。あれ、さっき見たキャラは何を持っていたか忘れちゃったよー



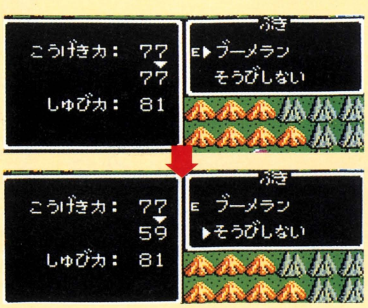
⬆IVの移動中のコマンドはこの8つ。とびらコマンドは新しく加わったもの



⬆フムフム。勇者5しょうの持ちものはこれか



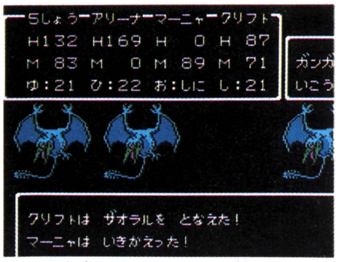
⬆カーソルを1つ下に動かすと、アリーナの持ちものが表示。便利



➡カーソルを動かすだけで分かる

AIを成長させて戦いぬけ

各キャラごとについているAIは、何度も戦闘を重ねることによって成長していく。モンスターの弱点や攻撃方法を覚えて、それに対処していく賢いヤツなんだ。AIを育てるにはひたすら戦い続けることだ。他のキャラの戦闘を見ていても育たない。積極的に戦闘に参加して、どんどんAIを育てよう。



お一復活させてくれた。嬉しいなー

実際に戦闘に参加しているこの4人のAIが成長をするんだ。





最初はあまり上手な戦い方はしてくれないけれど

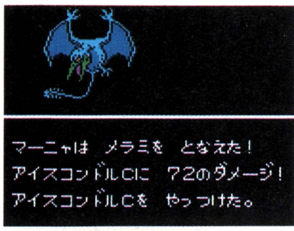
何度も戦闘を繰り返し





何度も同じ相手との戦闘を繰り返し、AIが覚えていくと

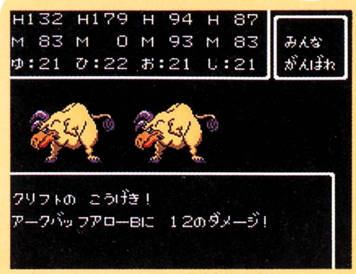
その結果



弱点を覚えて効果的な戦いをしてくれるようになる

みんながんばれ

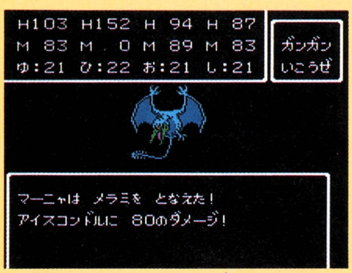
全員が基本的な戦闘をする。呪文も使うし、武器を使っての戦闘もする。一番オーソドックスな作戦だ。この作戦を使うことが1番多いだろう。特に可もなく不可もない戦闘をしてくれる。



何もないときはこの作戦で戦おう

ガンガンいこうぜ

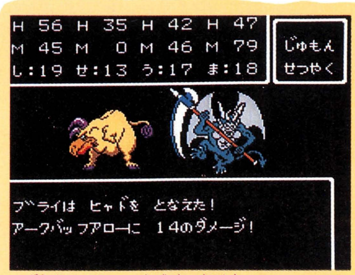
各キャラが最大の力を使い、MPの残りなどまったく気にせず、目の前にいるモンスターに全力で攻撃をしかける。早く確実に倒せるが、最高の呪文ばかり使うのでMPがすぐ底をついてしまうぞ。



手を抜かずにガンガン攻めまくるぞ

じゅもんをせつやく

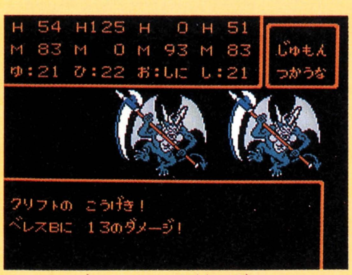
できるかぎり呪文を使わずに戦う。使ったとしてもMPのあまりかからない呪文を選ぶ。危険な状況におちいってもギリギリまで使わない。道具を使ってこらえようとするんだ。



道具を使って体力の回復をするぞ

じゅもんをつかうな

絶対にどんなことがあろうとも呪文は使わない。たとえ味方のキャラが倒されてしまいそうになっても、倒されても使わない。パーティそのものが全滅しそうになっていても使わないったら使わない。



たとえ死んだって呪文は使わないよ

いろいろやろうぜ

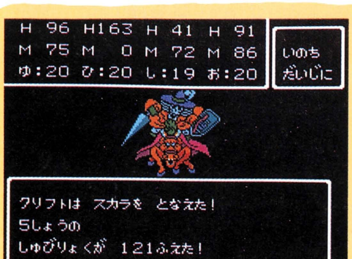
道具を使ったり、呪文を使ったり、身を守ったりといろいろな行動を始める。未知のアイテムを手に入れたときにこの作戦を使ってみるといいかも。見ていてあきない戦闘をする作戦だ。



お、ブーメランを使ったぞ。ドキドキ

いのちをだいじに

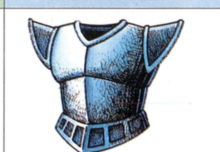
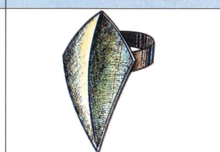
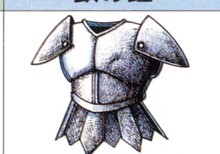
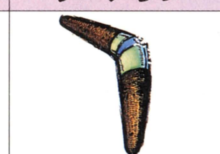
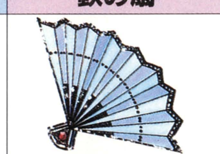
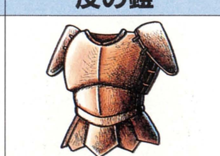
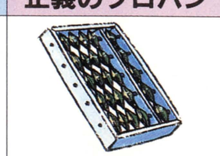
人命を第一に考えてくれる作戦。少しのケガでもすぐに回復の呪文で助けてくれたり、防御の呪文を多用して受けるダメージを少しでも少なくなるようにしてくれる。戦闘に時間がかかるけどね。



人命優先! スカラで守備力UPだ

総まとめ
アイテムとモンスターデータ一覧表

現在までに分かっているアイテムとモンスターのデータを紹介しよう。特に特殊なアイテムなどは良く覚えておこう。

武器	防具		道具		
薬草	**くさりかたびら**	**皮の盾**	**祝福の杖**	**いばらのむち**	
					
値段 8G	値段 350G	値段 90G	値段 ?G	値段 200G	
HPを少し回復できる便利な草	くさりが巻かれているので少しは丈夫だろう	皮で作られている軽い盾。ないよりはマシか	道具で使うとHPが少し回復する杖だ	トゲトゲのついたムチである	
毒消し草	**青銅の鎧**	**うろこの盾**	**微笑みの杖**	**くさりがま**	
					
値段 10G	値段 700G	値段 180G	値段 ?G	値段 550G	
体内の毒素を中和してくれる成分を持ってる	それなりの守備力UPが期待できるぞ	ドラゴンのうろこから作られているんだ	モンスターを笑わせてマヒ状態にできるぞ	くさりのついている鎌。威力はなかなかのもの	
聖水	**鉄の鎧**	**鉄の盾**	**毒蛾のナイフ**	**ブーメラン**	**ひのきの棒**
					
値段 20G	値段 1200G	値段 650G	値段 ?G	値段 350G	値段 ?G
弱いモンスターをしばらくの間寄せつけない	重いがとても丈夫な鎧。戦士にふさわしい	丈夫で長持ち。鉄製なのでチョッピリ重い	たまに敵をしびれさせマヒさせられる	装備しても良し。道具で使うと投げつけれる	とても弱い攻撃力しかないが素手よりは少しはマシってとこ
キメラの翼	**皮の帽子**	**風神の盾**	**鉄の扇**	**鉄の槍**	**こんぼう**
					
値段 ?G	値段 65G	値段 ?G	値段 ?G	値段 880G	値段 30G
1度行った城や町などに瞬間移動できる	これもないよりはマシという程度だろう	使うとモンスターを異次元に吹っ飛ばせるぞ	踊り娘マーニャの専用武器だよ	鉄製の長い槍。なかなか強力な武器だ	丈夫で重い。これでモンスターたちをボコボコなぐれ
時の砂	**木の帽子**	**皮の鎧**	**正義のソロバン**	**銀のタロット**	**銅の剣**
					
値段 ?G	値段 120G	値段 180G	値段 ?G	値段 ?G	値段 100G
戦闘中1ターン時間を元に戻すことができる	頭部をほんの少しガードしてくれるよ	皮で作られている1番弱く軽い鎧だ	トルネコ専用武器。使うと何か起こるかも?	ミネア専用武器。使うといろいろと起こるぞ	銅製の剣。切るというよりは重みでぶったたく感じだ

次のページからはドラゴンクエストIVウル技募集コーナーだ!!

モンスターデータ全46匹!

モンスターのデータをできる限り詳しく紹介しよう。チェックして戦いに挑んでくれ。

モンスター	HP	MP	G	EX	説明
キリキリバッタ	8	0	?	?	こいつもザコかな。ピョンピョンうるさそう
コドラ	32	0	?	?	トカゲ形モンスターだ。少しは体力があるぞ
ボーンナイト	180	8	?	?	馬に乗っているガイコツの騎士だ。強そう
おおみみず	?	?	6	3	みかけは気持ち悪いが、たいして強くはない
アンクルホーン	250	12	?	?	半獣半人のモンスター。太い角が武器かな
ひとくいサーベル	29	0	?	?	体そのものがサーベル。攻撃力が高そう
マネマネ	153	105	?	?	モシャスを使って勇者たちに化けてしまう
さそりアーマー	40	0	?	?	鎧とさそりの混合モンスター。とても丈夫そう
はさみくわがた	9	0	4	1	こいつもザコキャラだ。軽く倒してしまおう
アローインプ	27	0	?	?	矢を構えている小人という感じ。呪文は使わない
はえおとこ	34	3	?	?	はえが巨大化し邪悪になったモンスター
リリパット	21	3	?	?	アローインプと同種。呪文は何を使うのだろう
コンジャラー	38	8	?	?	いかにも呪文が得意そうなモンスターだ
ほのおのせんし	75	8	?	?	体中が炎に包まれているモンスター。熱そう
きりかぶおばけ	21	0	13	7	薬草を使ってHPを回復する変なヤツ
スペクテット	?	?	?	?	いかにも呪文を使ってきそうな気がするね
たこまじん	?	?	?	?	ダゴンと同種のモンスター。やはり海で出現
マッドルーパー	?	?	?	?	ウーパールーパーのモンスターかな?
ドラゴンライダー	141	0	?	?	いかにも強そう。ドラゴンに乗った騎士だ
うずしおキング	100	6	?	?	下半身竜巻モンスター。呪文はバギ系を使うのかな
テラノバット	98	0	?	?	翼竜タイプのモンスター。鋭い牙と爪が武器
ひとつめピエロ	36	6	?	?	1つ目の小さなピエロ。呪文攻撃が得意そう
とつげきうお	47	0	?	?	丈夫な体を武器に突撃してくるモンスター
おばけきのこ	19	0	?	?	甘い息を吐いて集団を眠らせるイヤなヤツ
スモールグール	134	0	?	?	長くて赤い舌が印象的。この舌が武器かな
ミミック	?	?	?	?	宝箱になりすまして冒険者のスキをついてくる
ももんじゃ	10	0	?	?	コロコロとした体のザコキャラ。憎めない姿だよ
さまようよろい	54	0	?	?	鎧だけのモンスター。丈夫な体をしている
ダックスビル	22	3	?	?	ももんじゃの兄貴格。どんな呪文を使うのかな
いたずらもぐら	10	0	?	?	HPも少なく呪文も使えないザコキャラ
ホイミスライム	?	?	11	7	ホイミを何度もかける嫌なスライムだ
バブルスライム	12	0	8	6	毒を持っているやっかいなスライムだ
きゅうけつこうもり	?	?	?	?	人の血が何よりも好物という、いやらしいヤツだ
はぐれメタル	5	255	?	?	経験値が高いんだろうなー。倒したいよー
キングスライム	150	2	?	?	スライムが合体してできるモンスターだ
スライムベホマズン	150	255	?	?	ベホマズンを使うとんでもないスライムだ
がいこつ	?	?	?	?	骨だらけの戦士。手強そうな感じだ
ミノーン	16	0	?	?	みの虫の姿をしているモンスター。みのの中身は?
エアラット	14	0	7	3	空飛ぶねずみのモンスター。ザコだ
みみとびねずみ	11	0	?	?	エアラットの同種で少し弱いヤツ。弟格ってとこ
スライム	8	0	2	1	みなさんおなじみのザコキャラ。今回も弱い
キラースコップ	16	0	?	?	スコップを武器にしているもぐらのモンスター
スライムベス	10	0	?	?	1作目以来の久しぶりの登場。なつかしー
おおめだま	?	?	?	?	顔全部が目。しかも巨大な1つ目というモンスター
メタルスライム	4	12	?	?	たぶん今回も早い逃げ足を見せてくれるだろう
ダゴン	300	0	?	?	海に出るたこのモンスター。HPが高いよー

& 33時間ウル技テレフォンのお知らせ

Ⅳでもやるぞ！ ドラクエファン大集合！

いよいよ発売される『ドラクエⅣ』。ゲームの内容もさることながら、やっぱり気になるクリア1番乗りと、隠されたウル技の数々。ファミマガでは『Ⅲ』に続いてみんなからのウル技を受け付ける特別電話とクリア1番乗りを競うFAXを設置。2月11日は、編集部もキミたちと燃えるぞっ!!

1 3日間早解きコンテスト

賛否両論多い中、やっぱり「いっちばーん！」と叫んでみたい。というわけで、『Ⅳ』でもやります「早解きコンテスト」だ。

発売日の2月11日から13日までの3日間で、「解いたぜい！」というキミは、下の要領で『最後の敵の名』『最後の敵を倒したあとどうなったか』を書いてファミマガまでソクご一報を。FAXの内容を確認の上、到着順にクリア順位を決定するぞ。

みごとクリア1番乗りを達成したキミには、後記のようなめでたい品々が贈られるほか、ファミマガNo.5の付録「ドラクエⅣ新聞」でドド～ンと名前が発表されてしまうのだ。これで名実ともにクリア1番乗りの栄冠が認められるっていうわけ。

早解きコンテストの上位として輝いた100名のドラクエファンたちには、ファミマガより特製テレカを進呈しちゃうぞ。そしてその輝かしい名前と記録を、ドコドン！と掲載してしまう。

どうせ買ったらやめられなくなっちゃうキミは、ぜひこのコンテストに参加するべきなのだ！

● 応募のきまり ●

☆必ず1枚の用紙で応募。

☆用紙のいちばん上に大きく「早解きコンテスト」と書くこと。

☆『最後の敵の名』と『最後の敵を倒したあとどうなったか』を詳しく書いてください。

☆あなたの住所・氏名・年齢・電話番号を用紙のいちばん下にはっきりと書いてください。

早解きコンテスト
●最後の敵の名
●最後の敵を倒したあと どうなったか
●住所・氏名・年齢 TEL番号

FAXでのみ応募可

03-436-6768

〈2月13日PM7:00〆切〉

2 33時間ウル技テレフォン

早解きが苦手なキミは、このウル技で勝負！ 寝る間もおしんで懸命にゲームをやるみんなからのウル技レポートを、編集部の面々も24時間フル稼働体制で待っているのだ。

応募はカンタン。いつものウル技のFAXでの応募の要領で、ドラクエ特別電話の番号まで送ってくれればOK。さらにFAXが家にナイ！というキミのためには、左記の時間帯に電話で受付だ。ただし、深夜の時間帯などにはくれぐれも間違い電話に気をつけるように。

どちらの場合もウル技のやり方をはっきりと、わかりやすく伝えてください。編集部のウル技担当者をはじめとする「ドラクエⅣ部隊」が、その技をソク確認。そして次号の付録「ドラクエⅣ新聞」で、集まったウル技を大発表！

通常のウル技と同じく、同じ技の応募があった場合は、先に知らせてくれた人が採用。採用になった人には、技のランクに応じて、いつもの賞金が支払われてしまうのだ。優勝技を射とめれば、『ドラクエⅣ』がもう1本買える!?

ドラクエⅣ 早解きコンテスト

2月11日〜2月13日

そして ドラクエⅣの感想も送ってね

「早解きもウル技もだめだぁ〜」というキミもあきらめるな！「ゲーム通信簿・スペシャルバージョン」として、今回はさらに『ドラクエⅣ』の感想も大募集しちゃうのだ。実際に『ドラクエⅣ』を遊んでみての正直な感想、ここがオモシロイ、ここがツマラナイ、といった率直な意見を、FAXで編集部まで送ってしまおう。

編集部でみて「コイツはスルドイ」という優秀な感想文は、次号に掲載の「大感想文大会」に掲載。もちろん、採用になればファミマガ特製電卓と特製テレカが進呈されちゃうのだ。

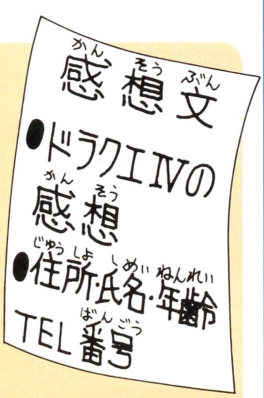
ちょっと気をつけて欲しいのは、この感想文だけは2月12日〆切ということ。ゲームの息抜きにちょこっと書いて編集部まで送ってね。

また、感想文の内容については、字数などの関係で、編集部のほうで修正する場合があるので、あらかじめ御了承を。

それではみんな2月11日はファミマガといっしょに『ドラクエⅣ』で燃えてガンバロウ！　キミの応募を待っているのだ!!

● 応募のきまり ●

☆必ず1枚の用紙で応募。
☆用紙のいちばん上に大きく「感想文」と書くこと。
☆あなたが『ドラクエⅣ』を実際プレイした感想、意見などを書いてください。
☆あなたの住所・氏名・年齢・電話番号を用紙のいちばん下にはっきりと書いてください。



FAXでのみ応募可

03-436-6768

〈2月12日〆切〉

全て次号で大発表！ 乞うご期待!!

電話での応募

● 応募のきまり ●

☆電話での応募は下記の番号で、その時間帯のみ受付です。
☆既に確認されているウル技についてはその段階で受付を終了いたします。
☆電話での受付はウル技のみで、早解きや感想、質問等の受付は行っておりません。

●やり方をはっきりと教えて下さい
●住所・氏名・TEL番号を忘れずに

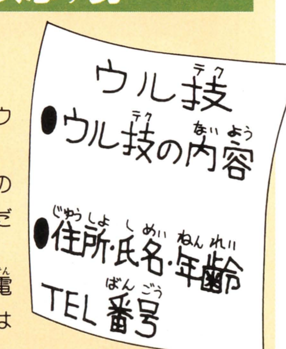
03-459-1700

受付時間
2/11 PM4:00〜2/12 PM7:00
2/13 PM1:00〜PM7:00

FAXでの応募

● 応募のきまり ●

☆必ず1枚の用紙で応募。
☆用紙のいちばん上に大きく「ウル技」と書くこと。
☆発見したウル技の内容と、そのやり方などを詳しく書いてください。
☆あなたの住所・氏名・年齢・電話番号を用紙のいちばん下にはっきりと書いてください。



03-436-6768

〈2月13日PM7:00〆切〉

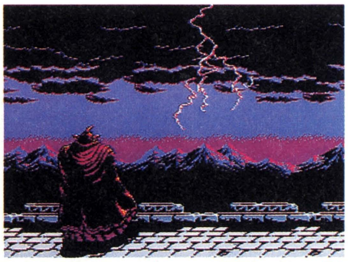


真の敵との戦いが始まる

シネマディスプレイと、すばらしい動きのアクションシーンでぼくたちを夢中にさせた忍者龍剣伝の続編だ。

今回リュウの前に立ちふさがる敵は凶魔天帝アシュター。アシュターは黄泉一族の首領であり、邪神剣を覚醒させ「闇の門」を開こうとしている。

リュウよ目覚めよ。アシュターの陰謀を阻止するのだ！



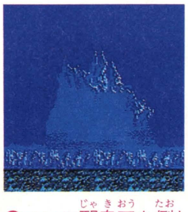
⇧雷鳴鳴りひびく中、たたずむナゾの男



⇧これですべて終わったはずだったが…



⇧アイリーンの肩をきつく抱きしめるリュウ。おいしい役である



⇧ついに邪鬼王を倒した。思えばつらく苦しい戦いだった

戦いは終わったはずだった

苦闘の末に邪鬼王を倒したリュウ。だが、それは彼にとって新たなる戦いの序章でしかなかった。あれから1年、あの邪鬼王を陰で操っていた男、アシュターの登場である。



⇧邪鬼王がリュウに敗れたことを報告する下っぱ



⇧邪鬼王はこの男に操られていたにすぎなかった



⇧ついに真の敵、アシュターが動き始めた。立ち上がれ、リュウ！

ビジュアルもパワーアップ

忍者龍剣伝といえば頭にうかぶのが、その美しいビジュアルだ。忍者龍剣伝IIではパワーアップしたさらに美しいビジュアルを見せてくれる。

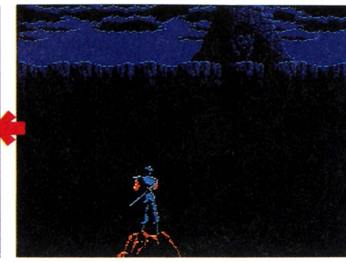
シネマディスプレイはもちろんのこと、特筆すべきはアクションシーンの背景のグラフィックのすごさ。ファミコンの限界を越えていると言っても言いすぎではない。

シネマディスプレイは健在

その名の通り、まるで映画のようなグラフィックを展開するシネマディスプレイ。今回は前回を上回るグラフィックで忍者龍剣伝の世界にぼくらをひきずりこんでくれる。



この斬新な構図がシネマディスプレイの魅力でもある



岩の上にひとり立つリュウ・ハヤブサ

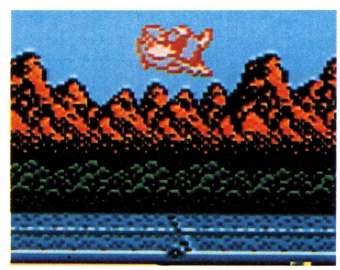




うおー、ナナメにスクロールするー!

アクションがすごい

走る、翔ぶ、敵をたたき切るなどハデなアクションも忍者龍剣伝の売りのひとつ。前作よりもさらに操作性がよくなり、リュウと一心同体となったような気分でプレイすることができるぞ。



どりゃー!大きくジャーンプ!



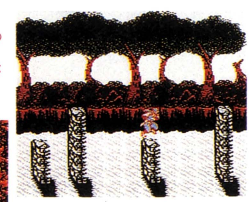
走る姿が実に忍者していていいのだ



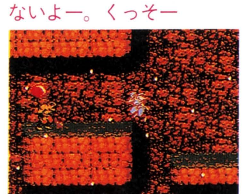
群がる敵を真っ二つ。寄らば切るぞ

しかけもいっぱい

風向きに注意して進まねばならなかったり、真っ暗な中を稲光りをたよりに進んでいかなければならないなど、アクションシーンにいろいろな仕掛けが用意されている。

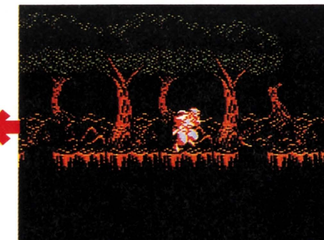


こんな狭い足場を進んで行くなんて～。微妙な操作で胃が痛くなってしまう

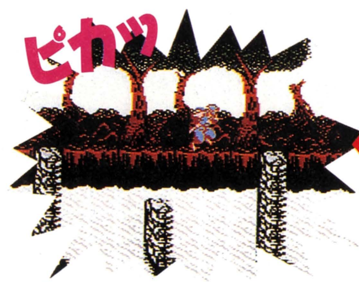


風向きがころころ変わって思うようにジャンプできないよー。くっそー





暗い!これでは足場がわからない



雷で光った瞬間が移動のチャンスだ



走る列車の上を移動していく。多重スクロールの背景がすごい

忍法とアイテムを利用しろ

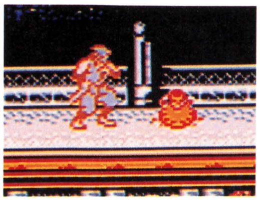
さらに強大になった敵に刀だけでたちむかうのは無謀というもの。あちこちに用意されているアイテムを利用して有利に戦闘を進めて行こう。

アイテムを取れ

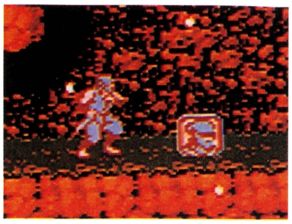
アイテムはどれもリュウを助けてくれるモノばかり。どんどん取ろう。でも無理して自滅しないようにね。



⬆ダメージをうけてしまったときにでると、とてもうれしい体力回復剤



⬇ボーナスだ。赤と青の2種類あるけど、10万点で1UPなのでできればとっておきたい



⬆とてもうれしい1UP。コイツはとり逃したくないアイテム

忍術パワーとは

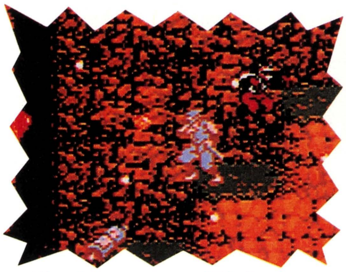
忍術を使うたび消費される忍術パワーは最大値が決まっているが、最大値はアイテムで上げることができる。ゲームを楽に進めるためにも最大値アイテムは必ずとれ。

⬇忍術パワーは最大値が決まっていて、それ以上はふえないのだ

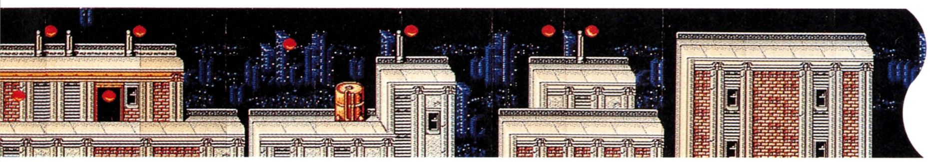




⬆しかし、忍法最大値アップをとれば10ずつ最大値をふやせるぞ



⬆下に落ちているのが最大値アップだ



第一章 ファーサイドシティー

邪鬼王との戦いから1年。凶魔天帝アシュターが活動を始める。あの邪鬼王でさえもアシュターの操り人形でしかなかったのだ。リュウ・ハヤブサはアシュターの野望を打ち砕くべく再び立ち上がる。



⬆今回アイキャッチに登場するのはリュウではなく、アイリーンだ。内股がカワイイ

⬆稲妻きらめき雷が空を切り裂く中、ついにその姿をあらわした凶魔天帝アシュター





⬆アシュターは邪神剣を覚醒させようと企んでいるのだ!



⬆ヤツの野望を阻止しなくてはいけない。いそげ!リュウ

第一章ボス!ダムド

はるか昔に海の戦いで散っていったバイキングのさまよえる魂を、アシュターが怪物に吹き込んで生まれたのがダムドだ。体当たり攻撃を得意とする。

⬆しばらくするとこのポーズで体当たりしてくる





⬆呪われし者ダムド。普段はゆっくり向かってくる

⬆壁にはりついてやりすごそうとしてもムダ。振り落とされちゃう



段差に気をつけて

忍者龍剣伝には必ず地形に段差があって、その下には穴が開いている場合が多い。だから気をつけてジャンプしないと穴に落ちちゃったりするんだよね。また、ジャンプ中は無防備になるので敵にねらわれやすくなる。注意しなくちゃだめだ。

⬆やたらとジャンプするのは考えものだぞ





⬆穴に落ちてミスするのはヤダー

忍者龍剣伝II

強力な6つの忍術

炎波の術
炎が回転しながらななめ上に向かって飛んでいくのだ



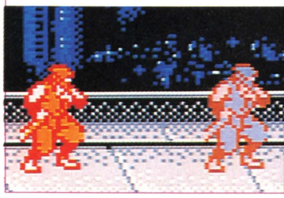
風車手裏剣
いったりきたりする、まるでブーメランのような手裏剣



手裏剣
標準装備の術で、他に術がないと、パワーの分だけ使える



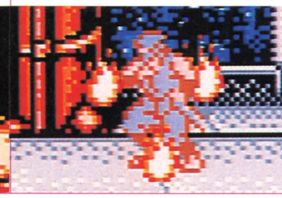
分身の術
最高2人までふえる。他の術といっしょに使えて便利



火龍弾
ななめ下に向かって飛んでいく。敵を貫通していくぞ

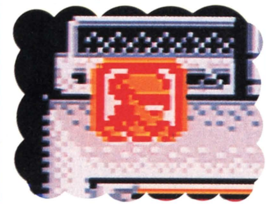


火炎の舞
リュウを敵から守る炎。好きな時に使えるようになった

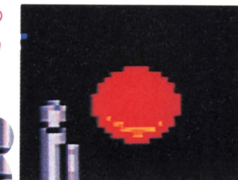


忍術の切り換え

リュウをサポートしてくれる6種類の忍術。忍術は最後にとったものに切り換わり、使用される。次にあらわれる地形などにあわせて上手に切り換えていこう。今回初登場した術の一つ、分身の術はオプションのようなもので、忍術パワーを消費することはないし、他の術といっしょに使えてとても便利なのだ。

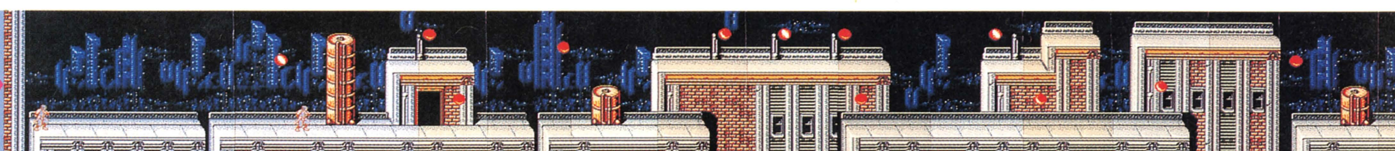


↓これは新しく増えた術の一つ、分身の術。忍術パワーを消費しないので便利



↑この赤い玉の中にリュウをサポートしてくれるアイテムや忍術が入っている

第一章スタート

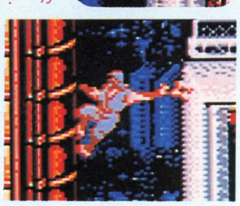


カベにはりついて登れ

IIになって、リュウは壁にはりついたまま上下に移動したり、刀は使えないものの忍術を使って敵を攻撃できるようになった。



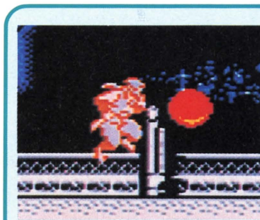
→はりつき移動ができる。ヤッタ！



↑壁にはりつきながら忍術でじゃんじゃん攻撃だ

アイテムを取りつつ行く

今回アイテムは空中に浮いている光る赤い玉の中に入っている。どの玉にどのアイテムが入っているかはちゃんと決まっているので欲しいアイテムだけ手に入れられるのだ。



↑赤い玉を見るリュウの目つきがかわった



↑ほしいアイテムはのがさず手にいれるのだ

術はどんどん使え

前作では節約しがちだった術も、IIでは忍術パワー全回復アイテムのおかげで思いきり使えるようになった。



↑今回は術を使いまくれるのだ。うれしいねえー

第一章クリア ロバート登場



↓ダムドは倒したものの、わけもわからず立ちつくすリュウ



↑突然現れた男がリュウに向かって銃を撃ってきたが



↓彼はリュウの背後にいたダムドにとどめをさしたのだった



↑アイリーンを救い出したければ急げと言うこの男。何者なんだ！

第二章1 アトランティック・エクスプレス

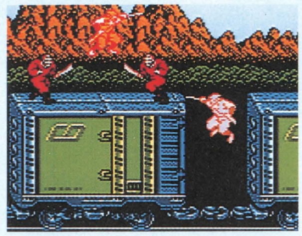
ダムドを倒したリュウは、アイリーンが囚われているというルウアージアの塔を目指して列車に乗りこむ。しかし、そこでもまたアシュターの手下が待ちうけていた。



はたしてこの男、リュウの敵なのか味方なのか……

挟み打ちしてくる敵

なにも敵は前からだけやってくるとは限らない。後ろからもやってきてリュウを挟みうちしてくる。分身の術で倒したり、ジャンプでやり過ごしたり、臨機応変にプレイだ。



くるなら1人ずつこいよ

鳥が意外とくせものだ

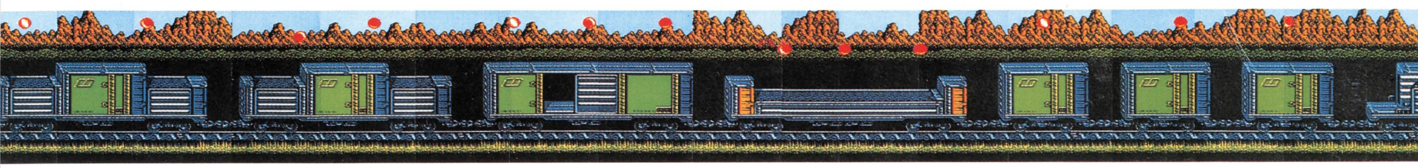
突然現れて、速いスピードでリュウに向かって突っ込んでくる鳥。逃げてもしつこく追ってくるので、正々堂々勝負だ！



前作でもコイツには悩まされたんだ



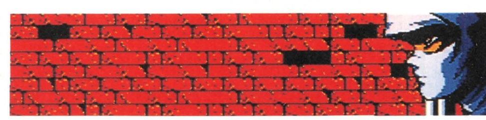
タイミングをねらって切る



第二章2へ

第二章2 ヴァンシーズ・バレー

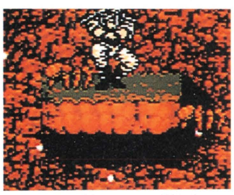
列車上でアシュターの手下をかたづけ終わると、ヴァンシーズ・バレーと呼ばれる山岳地帯の谷に列車は着いていた。リュウは烈風に足をとられながら進んでいった。



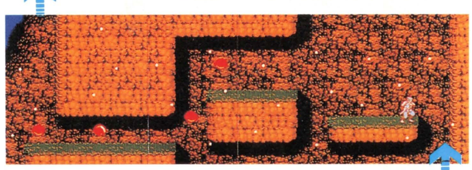
リュウは男に言われるままルウアージアの塔をめざす

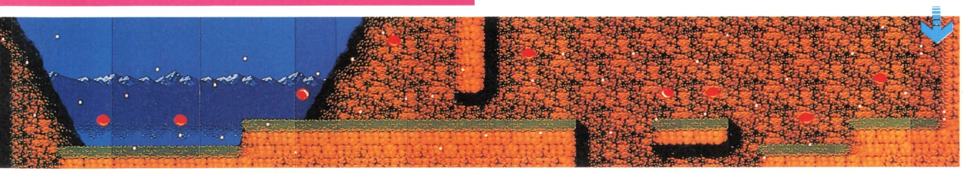
第二章ボス！ クモ男爵

かつて彼は生物研究所の所員だったが、クモの研究中の事故でクモ人間となってしまった。華麗に空中を舞い、クモで攻撃してくる。



クモを操るクモ男爵はとても身軽なヤツなんだ





第三章 闇の森

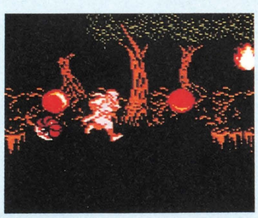
クモ男爵を倒したリュウは、彼が言っていた言葉をたよりにルウアージアの塔を目指していく。塔の周りに広がる闇の森にたどりついたが、ここは真っ暗で何も見えなかった。



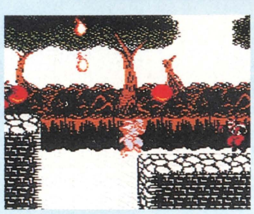
クモ男爵でさえ、龍の忍者・リュウの敵ではなかった

暗闇の中を雷で足場を探す

このシーンは普段は真っ暗で足場がまるで見えない。しかし、時々雷の光りが足場を浮かび上がらせるので、そういった瞬間をねらって移動しなくてはならない。しつこく追ってくる敵もいるのでかなりつらい。



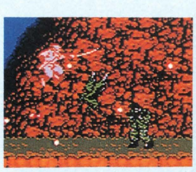
こんなに暗くちゃうかつに動けないよー



光ったときが移動のチャンスだ。それっ

飛び道具を使う敵出現

前作でもさんざんぼくらを悩ませた銃を撃ってくる敵がこのステージから登場する。コイツには速攻で攻撃するしかないぞ。

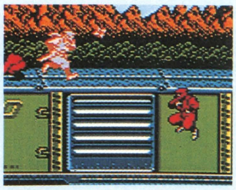


鳥までいっしょに襲ってきて、もう大変

第二章1スタート

飛び上がってくる敵

敵はなにも前後からやってくるだけではない。下から突然飛び上がってくるヤツだっているのだ。注意して進んでいかないと痛いめにあっちゃうぞ。出現したら落ち着いてサクッと切りきざんであげようね。



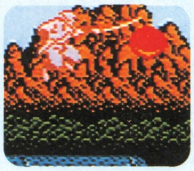
⇦赤い忍者が突然、画面の下から飛び上がってくる。ビックリ



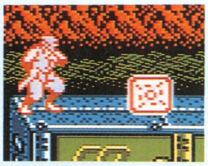
⇦落ちつけば怖くない。叩き切ってやれーっ

アイテムだらけのステージ

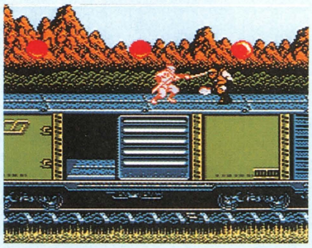
このステージは貨物列車だからというわけじゃないだろうけど、アイテムがいっぱいある。でも、今の自分に必要のないアイテムはくれぐれもとらないこと。無理してダメージ受けるのも馬鹿らしい。



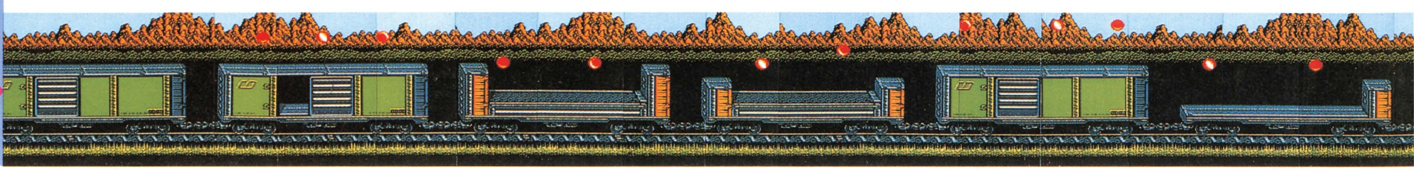
⇦玉を割る瞬間！はたして何がでるか



⇦なーんだ手裏剣か。これが好きなヒトはどうぞ、とってください



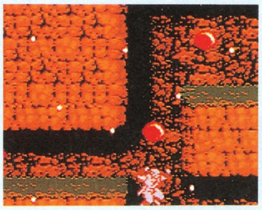
⇦アイテムがいーっぱいさ



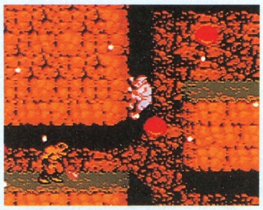
第二章2スタート

風向きを確かめて

IIになって初めて登場したトラップの一つが風。リュウの行動はこの風にかなり影響をうけてしまうのだ。向かい風が吹いているときは前に進みづらくなるし、また、追い風のときは普段ジャンプしてもとどかないところまで跳ぶことができるのだ。

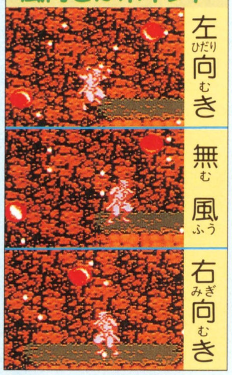


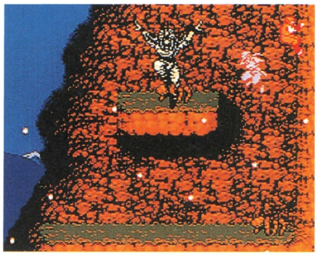
⇦向かい風だと反対側へ移れずに奈落の底へと落ちていく……



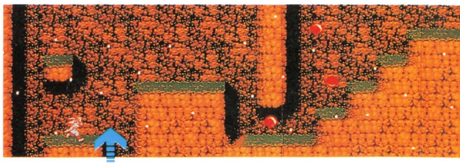
⇦雪の降り方で風向きを知る。うかつな行動は死を意味する

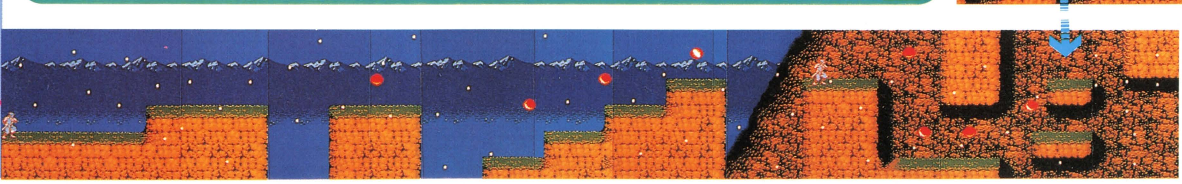
風向きがポイント





⇦バンザイのポーズでジャンプ。結構、かわいいヤツだ







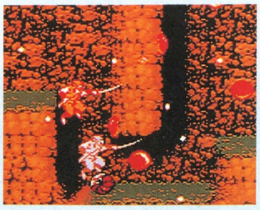
⇧ようしゃなく弾を撃ってくるぞ



⇧いくぞ、勝負だ。くるならこい！

うっとうしいぞ

せまい所に敵がうじゃうじゃかたまっている場合もある。とてもうっとうしいけど、冷静に術を使ってやっつけろ。



⇧あーっ、もう。いいかげんにしろー。じゃまなんだよ

段差に注意

たいてい段差になっている地形ではイヤな敵が待ちかまえている。相手が攻撃をしかけてくる前にやっつけろ。

⇦この敵の名は怪力岩投げ野郎・ロックマンだってさ





⇧だから一、いいかげんに岩を投げるのやめてくれない？

捕われたワタルを助けろ!! 続報!!

魔神英雄伝ワタル ―外伝―



龍神丸と力を合わせ、悪の帝王ドアクダーをやっつけろ!!

3月23日発売予定
ハドソン 6800円 (消費税別)

カセット 2M+64KRAM
バッテリーバックアップ
ロールプレイング

龍神丸や戦神丸と力を合わせてワタルを助けろ!!

2号で紹介した「魔神英雄伝ワタル外伝」を、今回はより詳しく紹介していこう。悪の帝王ドアクダーに囚われたワタルを、キミと龍神丸の力を合わせて助け出すのが目的だ。冒険の途中ではシバラクやヒミコも力になってキミを助けてくれる。



↑なんとワタルがドアクダーの一味に追われているゾ!



↑ワタルが連れて行かれたっ! どうしたらいいんだろう!?

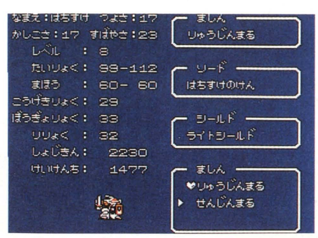
龍神丸が出現



↑龍神丸が現れて、キミとともに戦うことを約束する

いろんな魔神を乗りこなせ!!

冒険を進めていくと、シバラクやヒミコたちが自分の魔神をキミに貸してくれる。龍神丸のほかにも戦神丸、幻神丸を自由に操ることができる。そして最後はやっぱり……。



↑画面の右下のところに持っている魔神が表示される

龍神丸



↑最初にあやつる龍神丸。戦部ワタルが乗る魔神だ

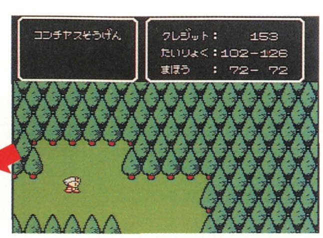
戦神丸



↑剣部シバラクが乗る魔神・戦神丸。シバラクと会うと手に入る

戦闘はアクションRPG

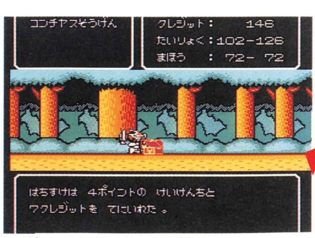
戦闘シーンはアクションに切り換わる。ジャンプと剣をうまく使って敵の魔神たちをやっつけろ! 魔道書があれば、魔法を使って攻撃できるようになる。魔法も火の玉、聖水の雨などいろいろある。



↑敵と出会ってしまった瞬間だ。最初のうちは戦闘から逃げられない



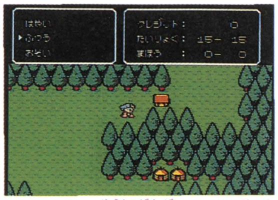
↑空を飛ぶミュートロンに、ジャンプして剣で斬りかかる龍神丸。くらえっ!!



↑敵の魔神に勝つと箱がポーンととんできて、お金と経験値が手に入る

冒険の始まりはコンチャス草原・南部の遊牧民の村

冒険の始まりはコンチャス草原の南部から始まる。ワタルが捕まるところを、何もできずに見ていたキミ。ワタルの手がかりを探して、まずは遊牧民の村に立ち寄ろう。
フィールドでの移動は1画面ごとに切りかわる方法だ。



ワタルの誘拐現場から1画面東に進んだところ。ここから冒険がスタートする

遊牧民の村

まず最初の情報収集の場所だ。ワタルのことやこの世界の話を聞くことができる。
村の人の話の中にサザビーという名が出てくる。この人なら何か知っていそうだぞ。

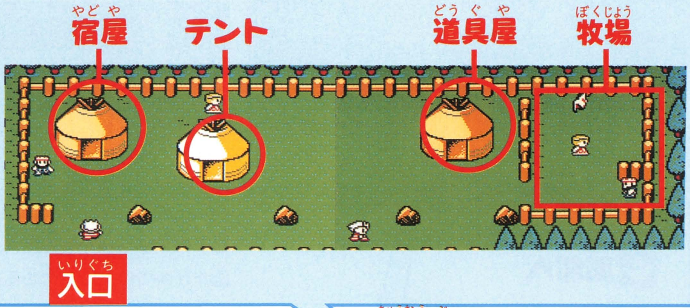


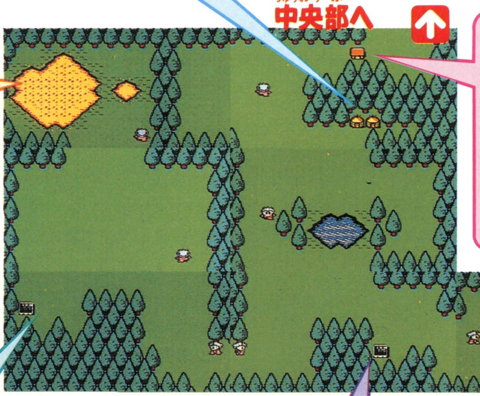
遊牧民の村の長老の家。ここでこの土地のことなどを聞こう

遊牧民の村の中にもワタルのことを知っている人がいるゾ



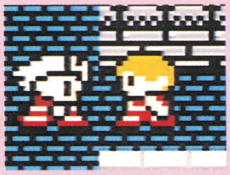
売っているもの	
げんきそう	5
サーベル	100
宿	10





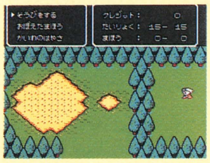
通行止めの家A

遊牧民の村のすぐ上に位置しているこの通行止めの家A。サザビーの命令で通してもらうことができないが、魔道書があれば通してもらえる。その魔道書はどこに？



魔道書はどこにある？

誘拐現場



この場所に来るとワタルのことが心をよぎる。必ずワタルを助け出そう

呪いの泉



この人がサザビーだ。呪いの泉の奥にいるこの土地を治めているたいへんエライ人だ

復活の泉

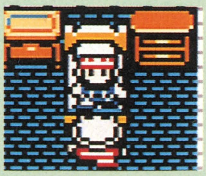


ここはとても役に立つ泉だ

ここではタダで体力を回復できる。ここを最初の拠点にすると、お金がかからない。

通行止めの家B

こちらも通行止めの家なのだが、こちらは魔道書ではなくお金だ。でも冒険を始めたばかりの状態では、とても払うことのできるお金ではない。ここはとりあえず後回し。



ここを通るのはもっとあとになってから

魔道書を手に入れろ!!

魔道書を手に入れ、魔道書をつかうと魔法を覚える。戦闘中でも移動中でもセレクトボタンを押して魔法の選択画面になる。



気合を入れて魔法を呼び出すとその魔法が使えるようになる



火の玉が敵の魔神に向かってとんでいく。強力なパワーがある

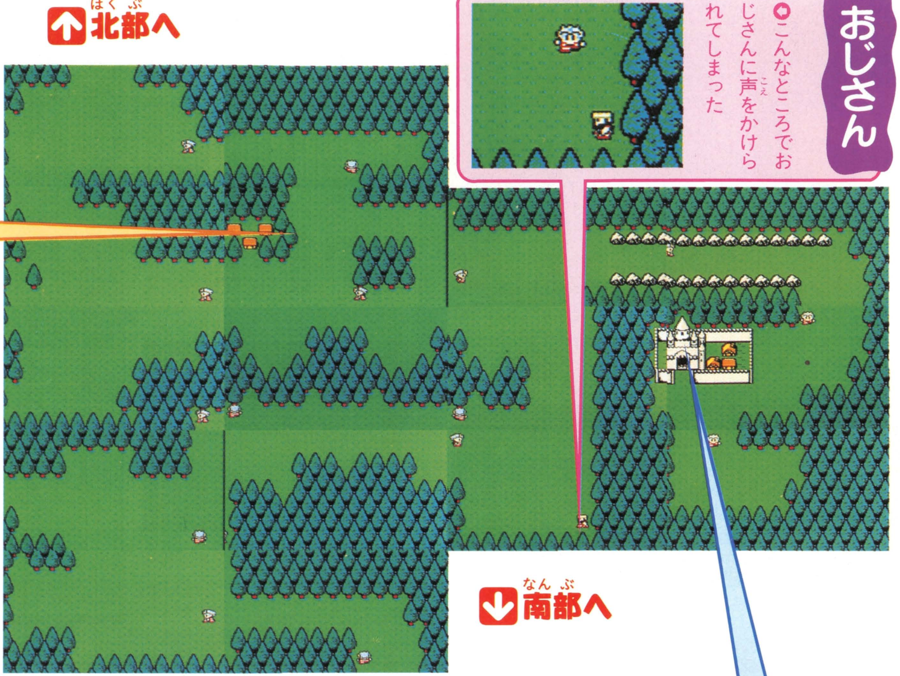
こんな魔道書が…	
炎	自動追尾のマジックファイアー
力	戦闘中攻撃力UP。他にも効果が？
離脱	迷宮から出たり、戦闘から逃げる
移動	最後に行った村に瞬時にもどる

コンチャス草原・中央部にそびえる大きな城は虹の国

コンチャス草原の中央部の東には大きなお城が見える。あと北には商人の村がある。

このあたりまで来ると、敵の魔神も、コンチャス草原の南部に比べると少し強い魔神が出現する。

敵の魔神の動きや、攻撃を受けた時の表情はかなりおもしろいのでよく見てみよう。



おじさん

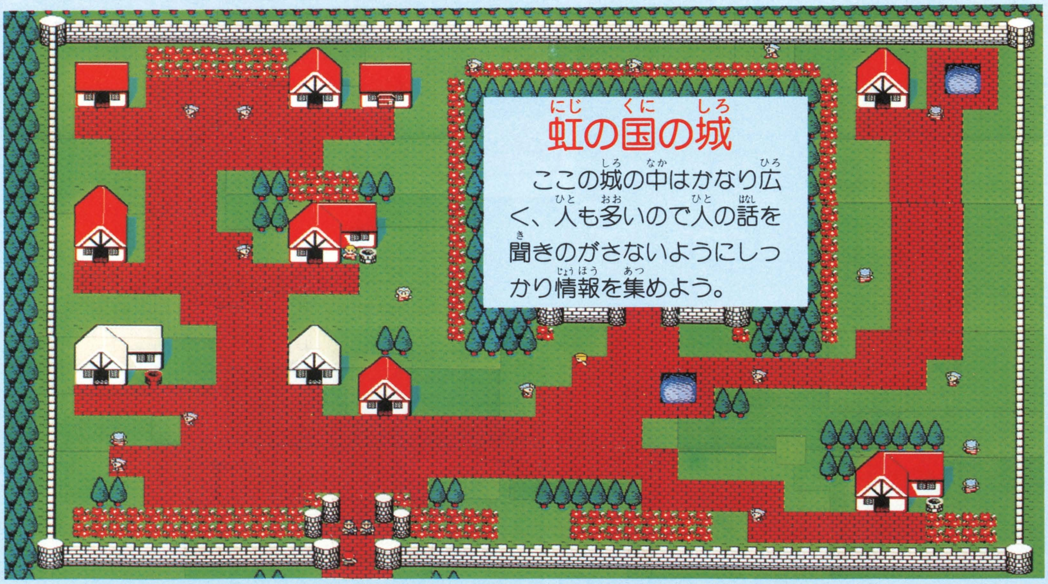
●こんなところでおじさんに声をかけられてしまった



●この大きな城が虹の国だ。明るそうな国だが中では助けを求める声でいっぱい

虹の国

途中の道でおじさんに聞いた話の城がこの虹の国だ。だが、門番の人が通してくれないので中には入れない。門の近くの人に話を聞くと、まずは商人の村に行けという。



虹の国の城

ここの城の中はかなり広く、人も多いので人の話を聞きのがさないようにしっかり情報を集めよう。

えっ、シバラクが!!



●なんとシバラクがここに来ていた

城の中では…

城の中では王様がブリキンナイトに苦しめられているという。そしてお姫様は無理やりブリキンナイトと結婚させられてしまうという。

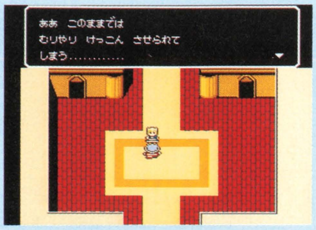
少し前シバラクがここに現れたということも耳にする。

売っているもの	
リスクのくすり	10
ブレード	200
ライトシールド	300
げんきそう	5
やくそう	20
宿	30



●王様もブリキンナイトのやりたい放題にはホトホト困っている様子

●お姫様がブリキンナイトと結婚させられてしまうと、嘆いている



商人の村

この村はセカンドガンによって商品を奪われ、商売をすることができなくなっているという。ここはセカンドガンを倒してこの村の人々を助けてあげよう。





村で待っている人のためになんとかしてセカンドガンを倒さなくては…

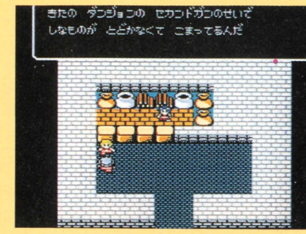
通行証があれば虹の国の中に入ることができる。セカンドガンを倒せ！

売っているもの	
げんきそう	5
やくそう	20
リスクのくすり	10
きまぐれそう	10
サーベル	100
スモールシールド	150
宿	20





よーしここはひとつ！



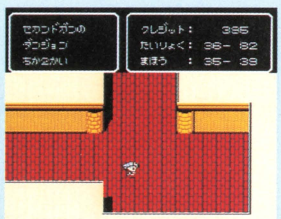
セカンドガンという魔神がこの村を困らせている張本人なのか

コンチャヤス草原・北部には謎の入口が2つあるぞ！

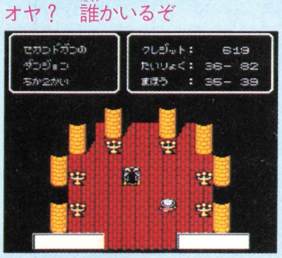
コンチャヤス草原の北部にはセカンドガンのダンジョンと何かの入口をふさぐ大岩しかない。この大岩はコンチャヤス草原からほかの土地への出口になっているのだが、どうやって動かすのかはまだ秘密。それより先にコンチャヤス草原での助けを求める人たちを助けてあげよう。

セカンドガンのダンジョン

地下2階からなるセカンドガンのダンジョン。出現する魔神もかなり強力なものがいる。中には宝箱もあるので、しっかり拾っていこう。



ダンジョンの中は複雑なものではないが気を抜くな



ここが行き止まりのようだ。オヤ？　誰かいるぞ

なんだここは？

ダンジョンの行きつくところはセカンドガンがいる。



コイツがセカンドガンだ。必ず倒して商人の村を救おう



大岩が…



この大岩が動けば別の土地へ行けるのだが

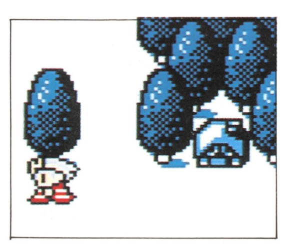
シバラクはどこに



シバラクの情報だけは手に入ったが、本人はどこに？



オヤ、あそこにあるのはボートのような…どこにあるんだろう？



あたりは真白の地面が広がっている。雪でも降っているのか

これから先は…

コンチャヤス草原で起こる問題を解決したあとは、新たなる土地にシバラクを探しに行かなければならない。その先にはヒミコも待っているぞ。

まだまだ冒険は始まったばかり、悪の帝王ドアクダーを倒しワタルを助け出すまで決してくじけてはいけない。龍神丸とともに戦おう！

シュワッチ!! 全宇宙の平和は私が守る

ウルトラマン倶楽部2

帰ってきたウルトラマン倶楽部



伝説のヒーロー軍団、ウルトラ兄弟がRPGでまたまた登場した!! 今回の敵はオール怪獣大進撃!! ウルトラ兄弟たちは乱れた宇宙の平和をとり戻せるか?

4月7日発売予定
バンダイ
6000円 消費税別

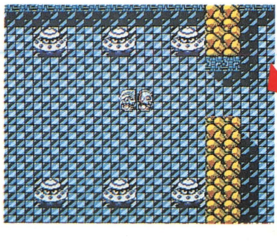
カセット 1M+1M
パスワード
ロールプレイング

ウルトラRPG第2弾!!

光の国、M78星雲から地球を守るためにやってきたヒーロー軍団・ウルトラ兄弟がファミコンに帰ってきた! 前作はディスクソフトだったが、今回はROMカセットで登場。前作同様、コミカルタッチのRPGだ。最初は地球から始まるが、イベントをクリアすると舞台は宇宙へと広がっていく。キミは宇宙の平和を救えるか?

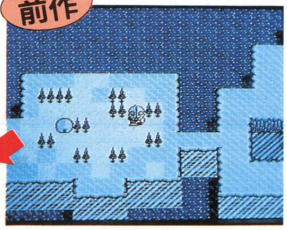


●オープニング画面。正義の味方ウルトラ5人兄弟のそろいぶみ!



●今回は仲間にしたウルトラ兄弟もちゃんと表示されるのだ

前作



●前作では4人までパーティを組めたが表示は1人だった

主人公は5人のウルトラ戦士

「ウルトラマン倶楽部2」で活躍するのは、マン、セブン、新マン、エース、タロウの5人のウルトラ兄弟だ。宇宙各地に配置されたウルトラ警備基地をベースに宇宙を荒らす悪い怪獣をこらしめるのだ。パーティが組めるのは、最高で3人。一枚岩の団結パワーだ!

マン



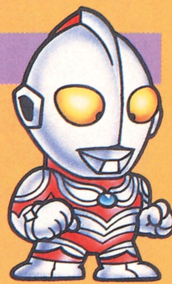
ウルトラ兄弟の次男。最初に地球にきたウルトラマンだ。このゲームの主人公として活躍する。

セブン



ウルトラ兄弟の3男。多彩な光線技を持ち、攻撃が得意なキャラだ。元は恒点観測員、第340号。

新マン



ウルトラ兄弟の4男。体の2本線がカッコイイ。スペシュウム光線や流星キックを使いこなす。

エース



ウルトラ兄弟の5男。異次元人ヤプールの侵略から地球を守った。防御系の技が得意なキャラだ。

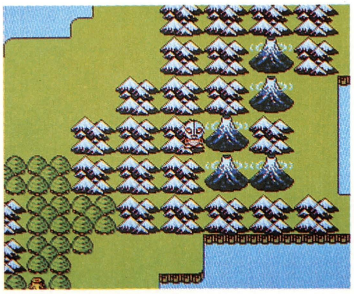
タロウ



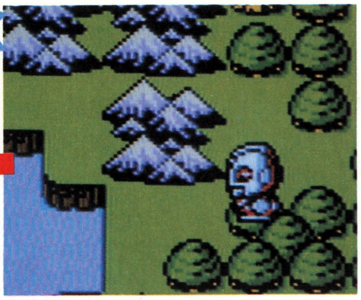
ウルトラ兄弟の6男。ウルトラの父と母の実の息子。光の国、M78星雲の若大将だ!

フィールドは歩き＋飛行

フィールドの移動は2DのMAPの上をキャラが移動する。フツーのRPGでは、海や山などの地形では先に進めなくなってしまう。だが、「ウルトラマン倶楽部2」はウルトラマンのRPGだけに空を飛んで目的地に向かうことができるのだ。他のウルトラ兄弟とパーティを組んでいると、編隊を組んで飛行するぞ。



「ウルトラマン倶楽部2」のフィールドは、ニギヤカな雰囲気だ



フィールド上を歩くウルトラマン。前方に海が見えるが…

シュワッチ

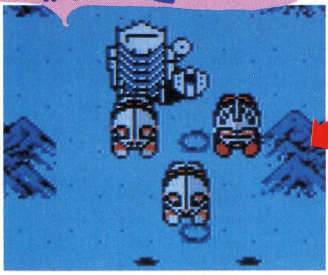


船など持っていなくとも、空を飛べば平気なのだ。シュワッチ！



メンバーが3人集まった。戦力的には、かなり強力になったぞ

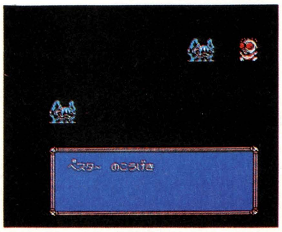
編隊飛行も…



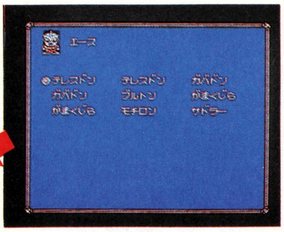
仲間が集まると飛行シーンもなかなかカッコイイのだ

戦闘もコミカルなのだ

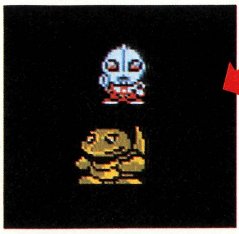
戦闘シーンでは、カーソルで戦う相手を決める。前作同様、カワイイ怪獣とのコミカルなバトルが展開するのだ。HPが少ない時カプセル怪獣を使うと、1回だけ自分の代わりに戦ってくれるぞ。



ペスターとの戦闘。どつかれて痛そうなウルトラマン



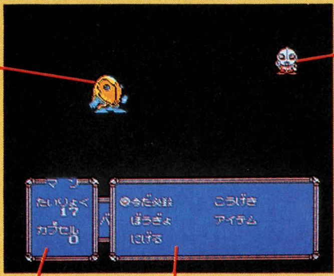
HPが少ない時は持っているカプセル怪獣を使うと…



エースの代理でテレスドンが戦闘に参加した!!

戦闘画面のみかた

前作では4人までパーティを組めたが、今回は3人になった。対する怪獣側は最大9匹なのでウカウカしてるとヤバイかも…。必殺技のコマンドはたまにしか表示されないので、見落とさないよう注意!!



●敵キャラ
敵の怪獣、宇宙人。一度に現れるのは、最大で9匹。

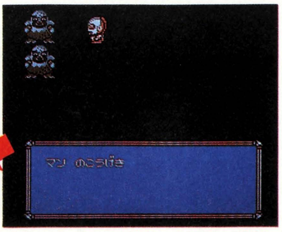
●キャラ
ウルトラ兄弟たち。攻撃の時はアニメーションするのだ！

●ステータス
パーティのウルトラ兄弟の体の状態が表示される。

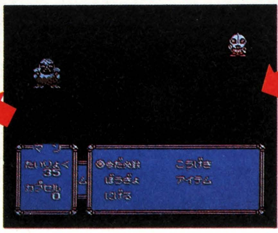
●コマンド
戦闘時に使えるコマンドを表示。「今だ必殺技」のコマンドはランダムで表示。

必殺技を使え

5人のウルトラ兄弟、マン、セブン、新マン、エース、タロウには、それぞれ4種類の必殺技が用意されている。例えば、マンはスペシュウム光線を使う。しかし、戦闘時のコマンドで「今だ必殺技」のコマンドが表示されないと使えないのだ。自分の好きな時には使えないが、キマった時は大ダメージを敵に与えるぞ。

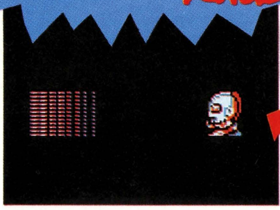


ギガスとの戦闘。通常の攻撃では肉弾戦となるのだ



次のターンで「今だ必殺技」のコマンドが…よし、いくぜ!!

スペシュウム光線



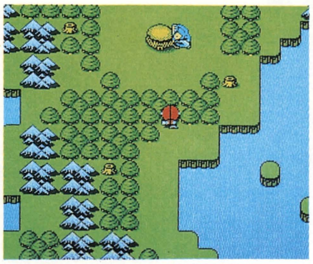
ウルトラマンの必殺技だ



⬆だが、ウルトラマンも力尽きて…



⬆⬆死闘の末、必殺のスペシュウム光線が決まった！



⬆ややっ、バルタン星人を発見！

スタートはピグモン村から

ゲームのスタートは地球のピグモン村から始まる。おとなしかった怪獣が急に凶暴化したという知らせを受けたウルトラマンはパトロールへ…。パトロール中、バルタン星人との戦いで傷ついたウルトラマンはピグモン村で手厚い介抱を受ける。

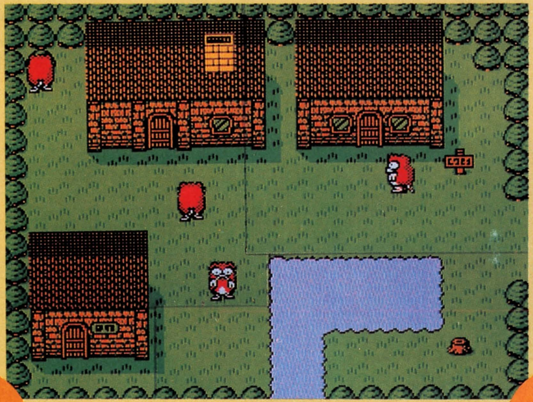
ウルトラ一族の活躍で怪獣も平和に暮らしているはずだったが…何が起こったのか？

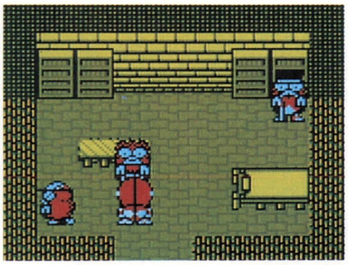


⬆ウルトラマンを救ってくれたのはピグモン村のピグモンだった

ピグモン村・MAP

ゲームのスタート地点。ピグモン村では、親切なピグモンの親子のいるピグモンの家で泊まることができる。状況が変わると村のピグモンたちの会話が変わるぞ。





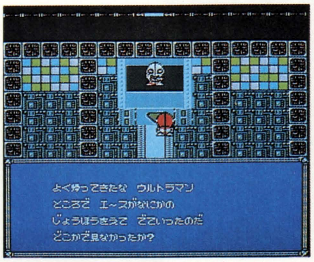
⬆この家はいつでも泊めてくれるのだ



⬆平和を愛するピグモン村の長老の願いはかなうのだろうか…

ウルトラ警備基地へ…

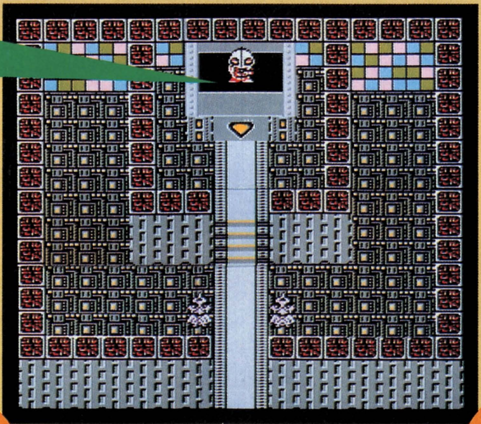
地球のウルトラ警備基地へ戻ってみると、もう一つの異変が起こっていた。ウルトラマンと同じくパトロールに行ったエースが行方不明になってしまったらしいのだ。こうして地球のウルトラ警備基地の隊長、ゾフィーから新たにエース捜索の指令を受ける。



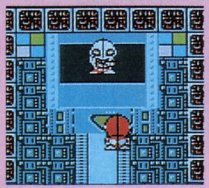
⬆もしかしたらエースの身に何かが

ウルトラ警備基地・内部

基地の中では、HPの回復、カプセル怪獣の補給、死んだ仲間を復活できる。パスワードも聞けるぞ。

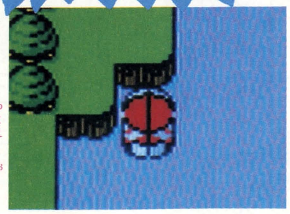


隊長・ゾフィー



ゾフィーは地球のウルトラ警備基地の隊長をしているのだ！

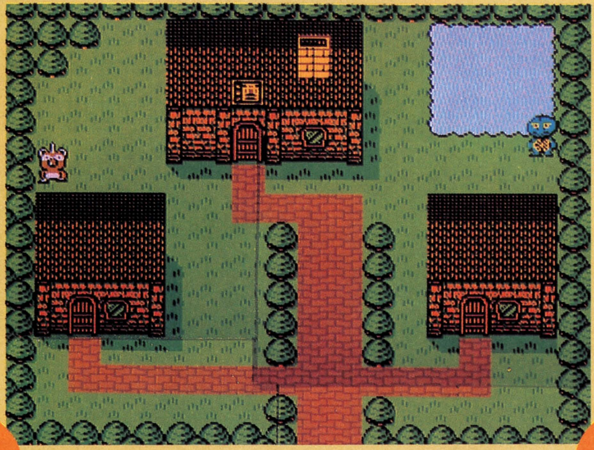
シュワッチ!!



⬆エースの行方を追え！ まずは…怪獣ランドだ

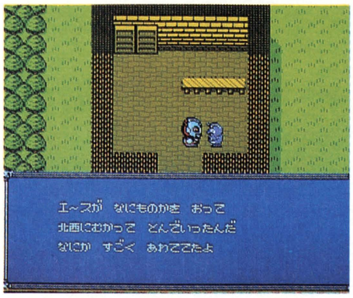
怪獣ランド・MAP

平和な怪獣ランドは中央に酒場、他にサイモン星人とアンノンの家があり、行楽地のような雰囲気の場所だ。気になる話も…。

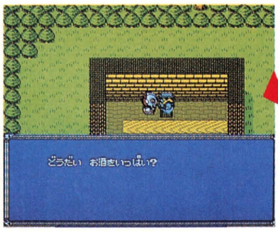


怪獣ランド、エースを捜せ!!

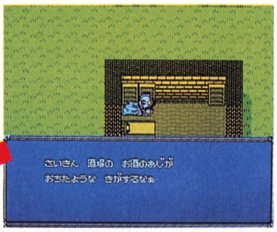
以前は平和だった怪獣ランドの付近も怪獣たちが暴れるようになっている。ここで、エースに関する話を聞くことができる。会話で情報収集だ。



エースは何を知ったのか…



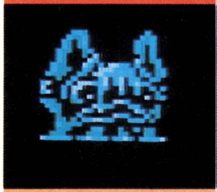
酒場のマスター。なんとなく、うさん臭そうな感じがするぞ？



酒の好きなアンノンは近ごろ酒の味が落ちたというが…

怪獣総出演なのだ!!

「ウルトラマン倶楽部2」では、テレビシリーズのウルトラマン~ウルトラマンタロウに登場した怪獣、宇宙人の中でも人気の高い者を集めている。とりあえず、ここではバルタン星人をはじめ、15体の怪獣を紹介するぞ。キミはここに紹介した怪獣の名前を全部知っているかな？

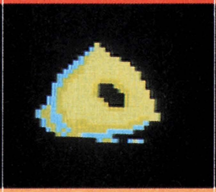
ペスター

石油が大好物の怪獣。光線を発射してくる。

チブル星人

頭でっかちの宇宙人。催眠攻撃をしかける。

ガッツ星人

その昔、セブンをハリツケにした宇宙人だ。

ガバドン

ラクガキ怪獣の幼生。群れをなして出現。

バルタン・JR

オープニングで登場のバルタン星人の息子。

テロチルス

巨大な鳥の怪獣。翼ではばたき攻撃をする。

シシゴラン

地震を起こし、全員にダメージを与えるヤツ。

キングクラブ

炎をはいて攻撃してくる。要注意の怪獣だ。

キングザウルス

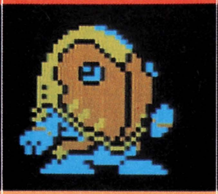
光線で攻撃する。昔、新マンも苦戦した。

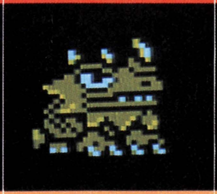
ギガス

山岳地帯にしか現れない。わりと強いヤツだ。

イカルス星人

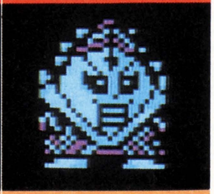
耳のでかい宇宙人。光線を使って攻撃する。

メトロン星人

頭のいい宇宙人。かなり手強いヤツだ。

シーゴラス

パパさん怪獣。光線技サンダーボルトを使う。

シーモンス

主に海に現れる怪獣。ママさん怪獣なのだ。

ササヒラー

ブスッとした顔の宇宙人。序盤では強い。



光線技を使う怪獣には要注意だ！

白熱度120%のサッカーゲームの登場

POWER SOCCER
パワーサッカー



究極のサッカーゲームがやって来た!! 選手は6人と少ないけれど、これがプレイヤーを燃えさせるんだっ!!

3月30日発売予定
徳間書店4900円 消費税別

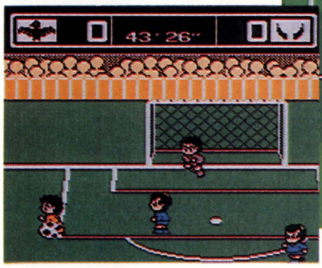
カセット	256K+256K
パスワードコンティニュー	
サッカー	

1人もいいけど 対戦は燃える!!

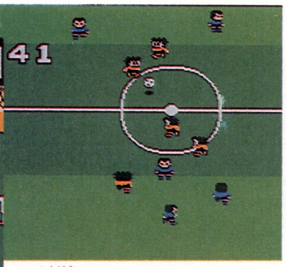
スポーツゲームは、プレイヤー同士の対戦が面白くなければガッカリ。パワーサッカーはその対戦が楽しいのだ!!

とっつきやすい

シンプルなゲームなだけに誰でも、すぐに楽しめるこのパワーサッカー。後でも触れるが、本物のサッカーよりルールも簡単でとっつきやすい。



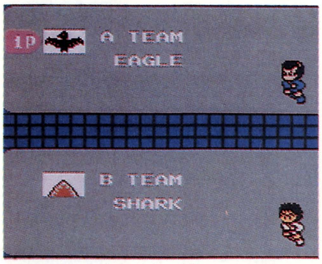
⬆だけど燃えてしまう面白さ



⬆面倒なルールはナシだ!!

1Pはリーグ戦

モードは2つ。まずは1プレイヤーモードから紹介しよう。このモードはCOMと戦うリーグ戦になっている。7チームのリーグで、プレイヤーはそのうちの1チームを受け持つ。パスワードもあるぞ。



⬆さぁ、リーグ戦の始まりだ!!



⬆モードは全部で2つある



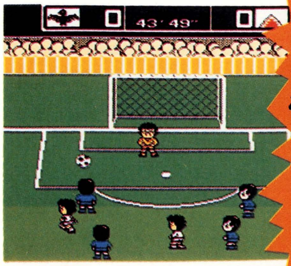
⬆パスワードもあるのがウレシイネ!!



⬆スタートでモード選択画面に

2Pは対戦

2つ目のモードはプレイヤー同士で戦う、2プレイヤーズモードだ。イーグル・チームと、シャーク・チームをそれぞれが操って腕を競う。これは白熱すること間違いなし。何試合でも戦えそうだ!!

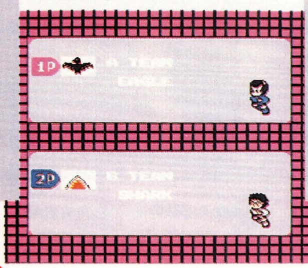


⬆腕を競いあおうぜ!!

白熱対戦!!

⬆迫力満点の2プレイ!!







シャークチーム

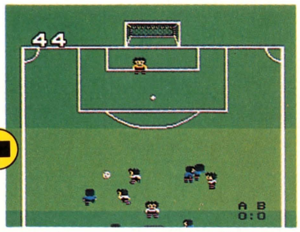
イーグルチーム

選手を自在に操れるぞ!!

サッカーは見た目よりも難しいスポーツで、かなりのルールがある。しかしパワーサッカーはそれを簡素化してあるので選手を自在に操れるぞ。

2種類の画面

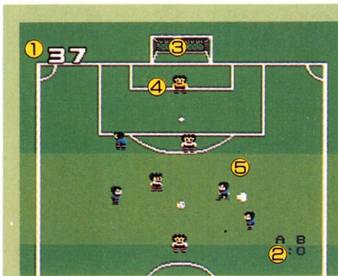
プレイ画面は2種類ある。普通はフィールド画面でプレイするのだが、ゴール前に来ると迫力ある3D画面になる。


普段はこのフィールド画面でプレイするのだが、ボールが…


ゴール前に来ると、この3D画面に切りかわるのだ!!

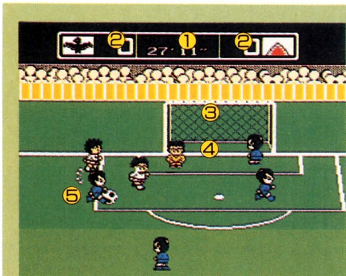
フィールド画面

これがフィールド画面。見やすく簡単になっているが、ゴールラインやセンタースポットまである。上から見た構図だ。


①残り時間
②得点
③ゴール
④ゴールキーパー
⑤現在操れる選手

3D画面

ゴール前に来るとこの画面に切りかわる。3D画面になっていて、キーパーの動き、ゴールの狙い目などがズバリわかる。


①残り時間
②得点
③ゴール
④ゴールキーパー
⑤現在操れる選手

簡単な操作法

簡素化されてわかりやすくなっているのは、画面だけではない。選手の操作方法も簡単で、自由自在思いのままにコントロールできる。十字ボタンで、ボールをキープしている選手を操り、Ⓐ、Ⓑ各ボタンで、パスやシュート、それにスライディングなどが気持イイぐらいにしっくり決まるのだ。

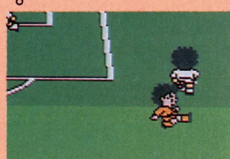
●シュート

3D画面のときに、Ⓐボタンでシュートできる。そこで、十字ボタンの上下を押すと、シュートの高さが決められるのだ。細かい。


高さまで決められるのだ

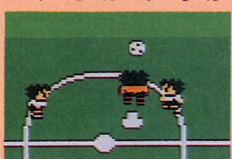
●スライディング

フィールド画面で、ボールを持っていない自軍の選手を、相手のボールをキープしている選手に近づけ、Ⓐボタンを押す!! 横取りできる。


相手のボールをうばう!!

●ドリブル

ボールを持っている選手を、十字ボタンで8方向にドリブルさせて動かすことが可能。写真のような印がついている選手が操れる。


敵をよけながら前へ進む

●パス

フィールド画面で、Ⓐボタンを押すと、パスすることができる。パスはサッカーの基本プレイ。このパスをマスターすれば、強くなれる!!


プレイで重要視される

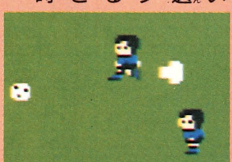
●キャッチ

キャッチはキーパーの主な仕事だ。3D画面になったときに、シュートを打たれたら、キーパーをボールに向かって十字ボタンで操作するのだ。


キーパーは守備の要だ

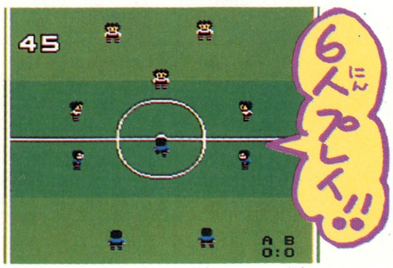
●選手変更

フィールド画面で、写真のようなカーソル印がついている選手を、ついていない選手にⒷボタンで替えることができる。パス時に有効だ。

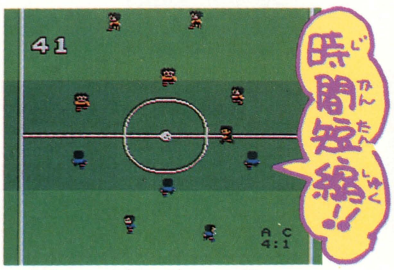

操る選手を素早く替える

独自のルール

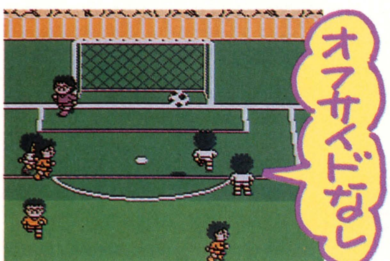
このゲームには独自のルールがある。人数は11人ではなく6人。オフサイドもなし!!



本来はイレブン(11人)だが6人プレイ



本来は1試合90分だが、短くなっている



オフサイドなどの面倒なルールはナシ!!

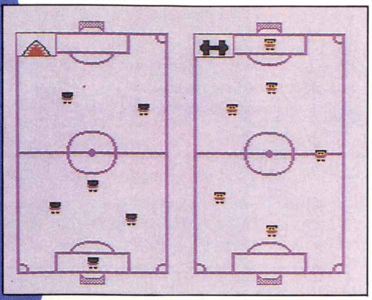
シフトとチームの選択がカギだ!!

最初に選択できるチームはイーグルチームとシャークチームだ。シフトは大きく分けて2種類。フォワードの人数によって差があるんだ。

細かいシフト

最初に選択できるシフトは2つ。だが勝ち抜いていくにしたがって選択できるシフト数が多くなっていく。ここで重要なのは自分の作戦に合ったシフトを使うことだ。

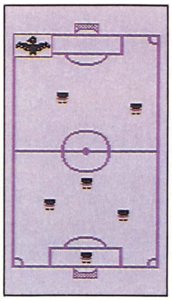
◯最初はこの2つしかシフトの種類がないが、徐々にふえていくぞ

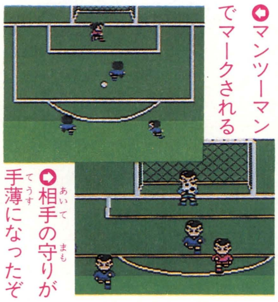


Ⓐ Ⓑボタンで決定!!

シフトA

これはフォワードを2人にして、左に重点を置いたシフト。だが相手のシフトによっては攻撃力も高いぞ。



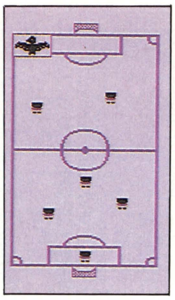


◯マンツーマンでマークされる

◯相手の守りが手薄になったぞ

シフトB

こちらのフォワードは右重視。敵陣からボールを出さないようにするには最適だろう。





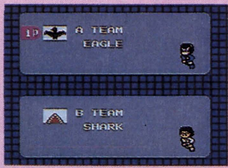
◯中盤を制する者は試合を制す

◯敵陣からボールを出すな

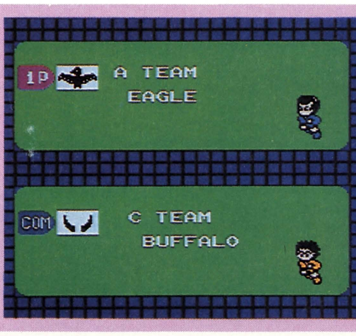
強豪全7チームを使いこなせ!!



上で触れたように選べるのはイーグルチームとシャークチーム。2人プレイのときもこれは変化がない。この2チームは7チーム中の強さは下の方と言えるかも。キミは勝ち抜けるかな?



◯さあ、どちらを選ぶか?



◯最初の対戦相手が決まった。次にシフトを決めてキックオフだ

イーグル・チーム

全7チーム中で一番戦力が低いかも。でも全然使えないわけではないよ。



◯グラフィックから見ると硬派

スター・チーム

流れ星のような鋭いシュートがウリ。かなり手こずる相手になりそう。



◯バッファローチームより強い

バッファロー・チーム

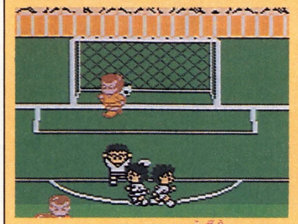
最初に対戦するのがこのチーム。バッファローの名の通り力強さがウリだ。



◯力強いチームなんだ

シャーク・チーム

イーグルチームより力がありそう。こちらの方が勝ち抜きやすいだろう。



◯いかにもサッカー小僧だね

ボンバー・チーム

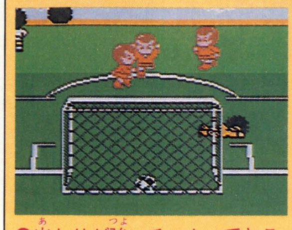
その攻撃はまるで爆弾が爆発したよう。7チーム中最強チームと言えるかも。



◯段違いに強いチームと言える

パワー・チーム

その名の通り力があって(?)ファウルが多い。しかし、かなり手強いぞ。



◯当たりが強いチームってとこ

ファイアー・チーム

こちらが先制点をあげると燃えあがり逆に点を取られてしまいそうだ。



◯「怒らせると怖い」チームだ

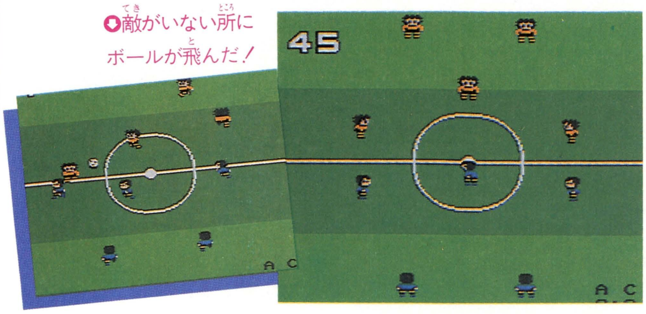
パワーサッカー

優勝目指して 試合開始ー!!

自チームとシフトを決めたらいよいよ試合開始。優勝を目指すキミのチームの前には強豪チームが立ちはだかる!!

キックオフ

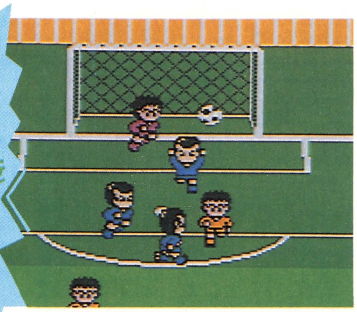
前半のキックオフは自チームから。キックオフのときにキックする方向を十字ボタンで決めてやらないとショボいキックしかできないぞ。



⬆敵がいない所にボールが飛んだ!

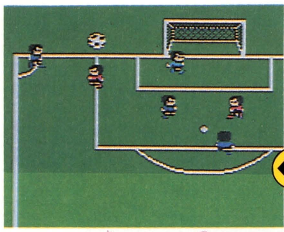
⬆相手のシフトによりボールを出す場所を考えてキックオフだ

シュート決まる

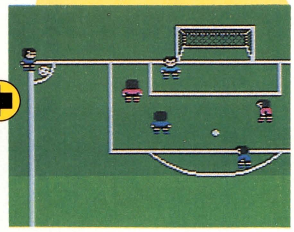


⬆ゴール前では3D画面に変化

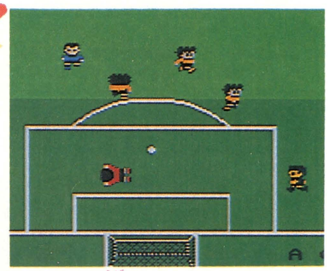
パスをつなぐ!!



⬆ボールが飛んだ! 突っこめ



⬆フリーの選手がいるかな?



⬆ボールを奪ってフリーになったぞ

ワイワイ ガンバレ!!





⬆しっかり整備してね



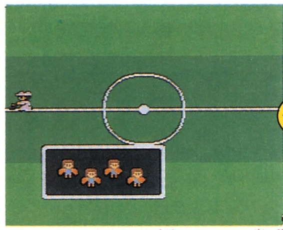
⬆女の子が力づけてくれる



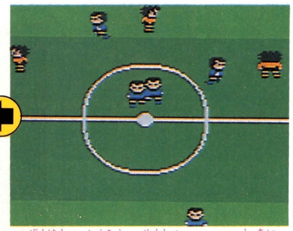
⬆ラインを引く整備員だ

ハーフタイム

前半が終わるとハーフタイムになる。チアリーダーが現れ、元気づけてくれるし、整備員がラインを直してくれる。



⬆チアリーダーが現れるし、整備員がグランドを整備してくれる



⬆前半が終了。選手たちが試合を中断してグランドをあけると…

タイムアップ

熱い戦いにも幕を引くときがきた。はたしてこの試合、モノにすることができるか?

ピピーッ!!

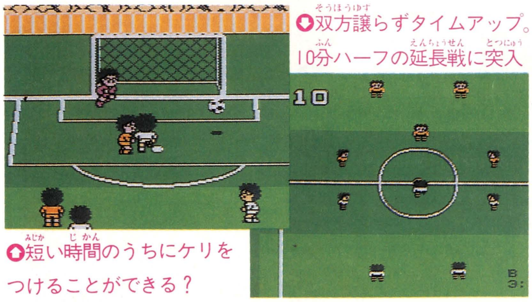


⬆時間切れ間近だ。敵の猛攻を防げ!

⬆やった! 時間切れ。勝ったぞ!!

延長戦もある

決着がつかないときは10分ハーフの延長戦に突入する。短期決戦なわけだ。



⬆双方譲らずタイムアップ。10分ハーフの延長戦に突入

⬆短い時間のうちにケリをつけることができる?

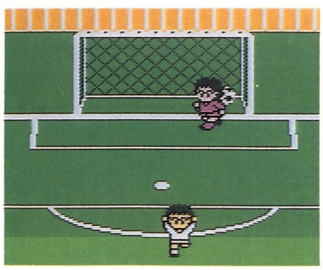
手に汗PK戦

もし延長戦でもケリが着かなければPK戦となる。5本ずつシュートを放ち、得点を競うわけだが、なかなかムズかしいぞ。

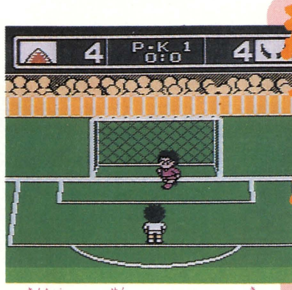
延長が終わり…



⬆勝つと次のチームが試合のさそいを



⬆やった!ゴールだ!!



⬆緊張のPK戦。シュートを決めろ

ダブルカセット方式をひっさげて参上

なんてったって!! ベースボール



3月発売予定　サン電子　5900円　消費税別

カセット	1M+1M
バッテリーバックアップ	
野球	

ダブルカセットで楽しさ2倍

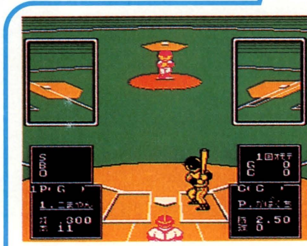
去年のファミマガ16号でも紹介したこの野球ゲーム、今回は新たな情報を加えて再び紹介しよう。

このゲームはダブルカセット仕様。ダブルということはカセットが2つ? そうなのだ、元のゲームカセットに後から発売されるカセットを組み合わせて、新しいデータで遊んじゃえるというシステムになっているのだ。



親 ガメカセット

基本的なゲームのシステム及びデータが入っているのが親ガメカセットだ。当り前のことだけど、これがなきゃゲームができない。VSやイベントなどの各モードなどのシステムに、14のチームとエディットできる2チーム、4つの球場のデータが入っている。このカセットに別売の子ガメカセットを組み合わせると、新しいデータで遊べるぞ。



⬆親ガメを買わないとダメだよ

子 ガメカセット

本体の親ガメカセットと別に発売され、その時の最新のデータでゲームできるぞ。その内訳をみてみよう。

その1　新しい選手

全球団の各選手データが変わる。もちろんトレードされた選手や新たに入団した選手のデータも入っているぞ。

その2　新球団

選手のデータだけでなく、球団も新しく加わるぞ。よくあるアイドルチームとか?

その3　新球場

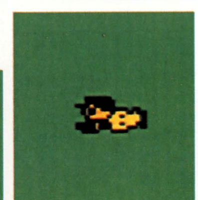
なんと球場まで新しくなってしまう! センターが150M、両翼が120Mなんてメチャ広い球場が入るかも。

実際にプレイした感じは?

基本的な試合内容が悪いと、いくら新しいシステムが導入されても面白くない。では実際のプレイをみてみよう。

ファインプレイ

なれるとよくファインプレイをする。それだけファインプレイがしやすい。そういう意味ではアクション性が高い。



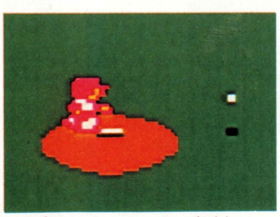
⬆横に抜けていく打球へ飛びつく!!

⬇上を越えていく打球をジャンプしてキャッチ!!



送球

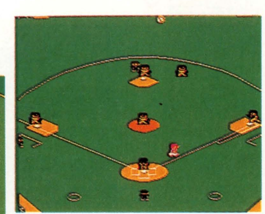
ここまで飛んでりゃセーフになるだろう、と油断できない。送球が結構速い。そのおかげで試合のテンポは良好。



⬆1塁にめがけてけん制球。ズバッと速い球がとんでくぞ

打球

打球がフライになると捕りにくい。球がどのくらいの高さにあるのかわからないからだ。球を追いつつ、画面の流れをみるのがコツ。



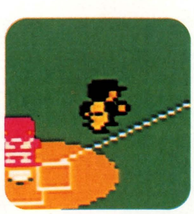
⬆打球が高ーく上がった。アレ? どこまでとんでいく?

⬇影を追っていたらポトンと落ちてきた。ちょっと難しい



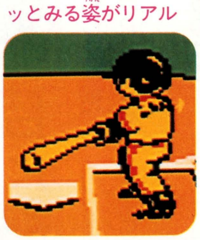
選手の動き

動作がこまかい。打者がミート時に球をみたり、1塁手が送球を待つ構えなど、なかなか通好みの動きだぞ。



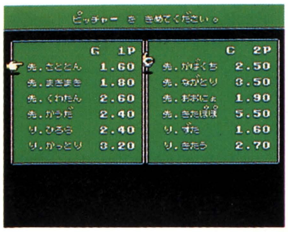
⬆1塁にむかって走る姿がリアル

⬇ミート時に球をチラッとみる姿がリアル



各モードの中身を見てみよう

ではゲームの基本である4つのモードをみていくことにしよう。実際に試合ができるのはVSモードとペナントレースモード。VSモードは2プレイもできるぞ。それ以外では好みのチームを作れるチームエディットモードや息抜きのイベントモードがあるよ。



先発のピッチャーを決める場面。OKのマークがかわいい



試合をする前には選手の打順とメンバーを決定させる



モードの選択画面。全部で4つのモードがあるぞ。VSモードの1P、2Pは1人用か2人用の選択だ

VS

試しにゲームするときや友達と対戦するときはこのモードで。球場や試合時間を選択できたり、なんとルールの設定まで変えられてしまうのだ。

ルール設定



VSモードでは、なんとルールも設定できてしまうぞ



4つの球場から1つを選択、デーゲームかナイターかを選ぶ



デーゲーム



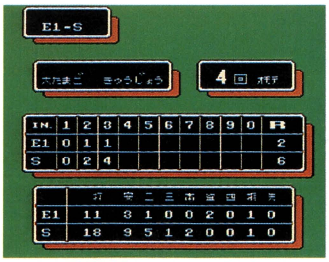
ナイター



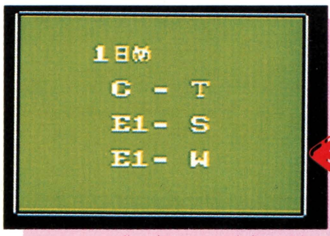
エディットチームを含めた全16球団から選択できるぞ

ペナントレース

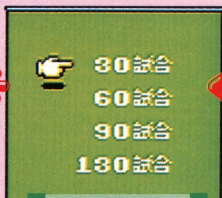
コンピュータの操作するチームとペナントレースを競うモード。その成績はもちろんカセット内に記憶できるぞ。



試合中にはこんな表示がされる。よくみて状況を判断しよう



これはその日に行われる試合の表。ひええ、1日に2試合もこなすのか…



試合日数をここで決める。自分にあった日数を

日程を決める

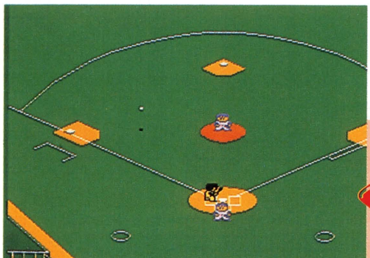
チームを選ぶ



ペナントレースでは2リーグ中6チームから1チームを選択

イベント

息抜きはここで。6人までの友達などとゲームの腕を競う勝ち抜き戦、打撃の腕を競うホームラン競争がある。ホームラン競争では球数や、チーム全体の力か選手個人の力のどちらを競うか選べるぞ。コンピュータ同士の試合をみるウォッチモードもあるよ。

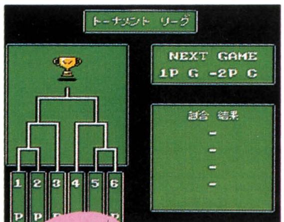


ポンポンとんでくので気持ちいい〜

ホームラン競争



これも最大6人までできる



勝ち抜き戦

最大6人までとできるぞ

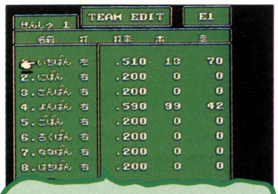
チームエディット

好みのチームを作れるモードだ。エディットできるチームは2つ。その選手データの数値をⒶⒷボタンで増減させて振り分け、データを変えていくのだ。最後にどれかのチームと置き換えて終りだ。

完成!



ペナントレースでは12チームしか出れないので置き換えよう



バッターの設定画面

バッターのエディット…名前の変更、打席、打率、本塁打数、走力の設定ができる。代打者の設定も含む



ピッチャーの設定画面

ピッチャーのエディット…名前の変更、投球法、防御率、スピード、スタミナ、投球の変化度を設定できる

集中力とタイミングが勝負のパズルゲーム!

ARCTIC



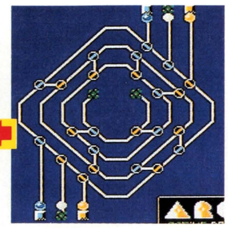
アークティック

3月23日発売予定　ポニーキャニオン　5500円　消費税別

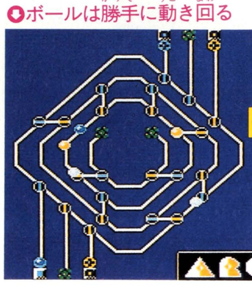
カセット　1M+64KRAM　パズル

動き回るボールを元の場所に

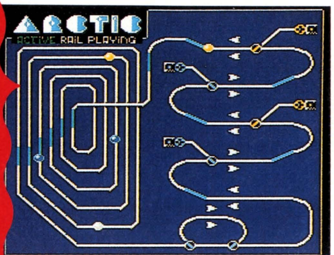
レールの上を動き回る水色と黄色のボールを、ポイントを切り換え同色のシートに戻す。ルールはこれだけだけど、クリアには忍耐力がいるぞ。



▲正方形がシート、緑色のものは折り返し点だ



▲ボールは勝手に動き回る

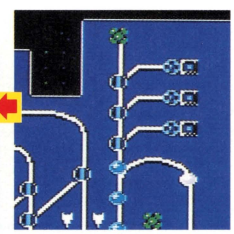


▲こんなグルグルの面も!

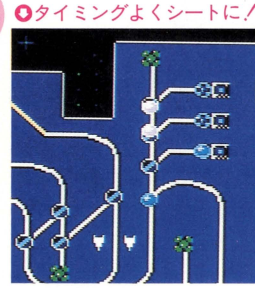
あ〜っ!目が回るっ!!

ポイントチェンジで

スタートと同時にボールは勝手に動き回ってしまう。同色のシートに戻すためには、レール上のポイントを切り換えることが必要だ。



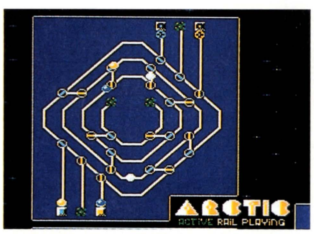
▲青のポイントはⒶボタン、黄色はⒷで切り換え



▲タイミングよくシートに!

正しいシートに!

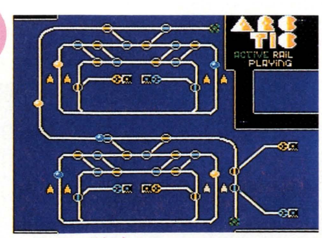
間違って別の色のシートにボールが入った場合は、黄色のシートの場合は方向ボタンの左、水色のシートなら方向ボタンの右で追い出せる。



▲こんなふうに失敗してしまったらボールをシートから出してやり直し

矢印の上を通ると…

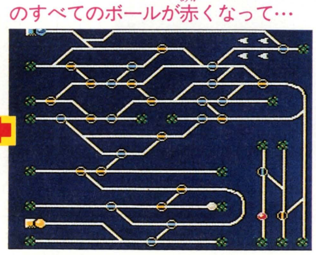
矢印マークの上をボールが通過すると、ボールのスピードが変わるので注意だ。



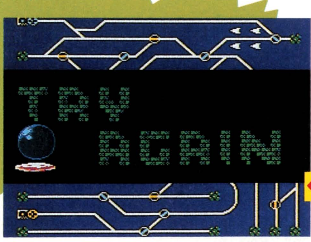
▲矢印の方向ならボールのスピードが速く、逆方向から通ると遅くなる

赤ボールに注意!

水色または黄色のボールが赤いボールと正面衝突すると、たちまちゲームオーバーに。



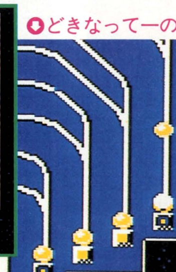
▲赤のボールにぶつかると、画面上のすべてのボールが赤くなって…



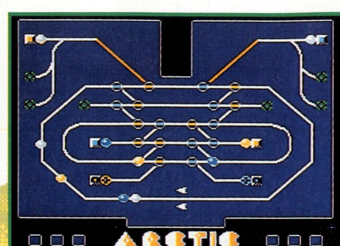
▲ゲームオーバーになってしまう!赤のボールにはくれぐれも注意だ

ジャマな白ボール

白はオジャマなボール。赤のボールのようにぶつかったら終わりっていう危険はないが、すご〜くうっとうしい。



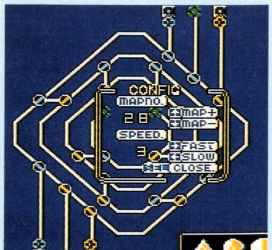
▲どきなって〜の!



▲白ボールにシートを取られた…

こんな機能が!

ど〜してもクリアできない人のために、1〜3まで3段階のスピード調整機能と、面セレクトの機能が付いている。なかなか親切なのだ。



▶セレクトボタンでこの画面に

ボールの動きから目を離すな

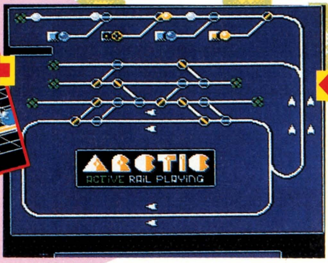
集中して画面上のすべてのボールの動きを把握して"WIN"の文字を見よう！

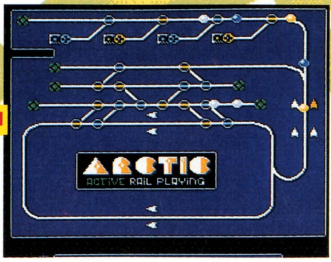
クリア!!



1分21秒でクリア

あと1コ、黄色のボールを入れると



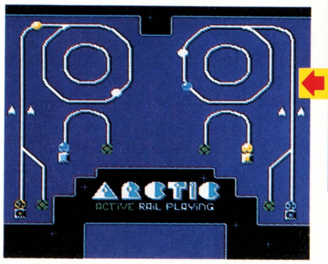


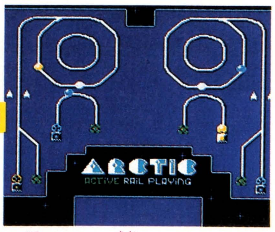
少しはじっとしてろと言いたくなる

ボールをぶつけて

ポイントのない面は、ボール同士をうまくぶつけて流れを変えてシートに収めよう。

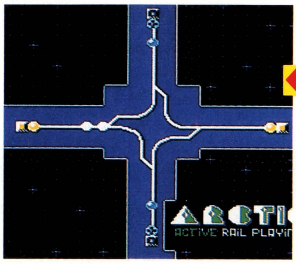
白に押されて左の黄色がシートに

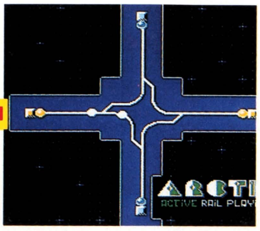




左のほうの青ボールをシートから追い出して、白にぶつける

方向ボタン左右でやるわけね



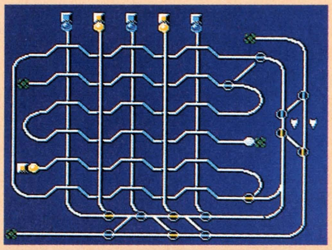


ボールをぶつけてシートに導く。白ボールも利用できる

いろんなレールが！全部で29面

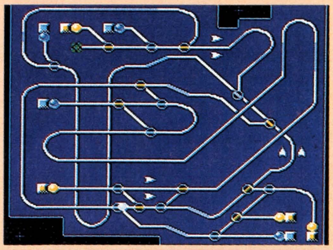
面数は全部で29。面セレクトができるので、好きな面から始められる。今回は8つの面を紹介しよう。

7面



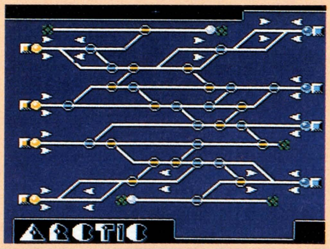
立体的に交差しているレールに注意。収納するシートを間違えないように。白はひとつだけ

10面



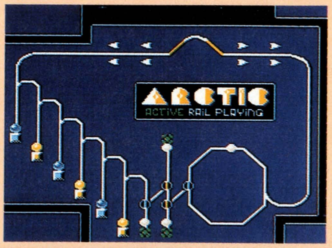
この面もレールが立体交差している。切り換えポイントはそんなに多くないし赤ボールもない

11面



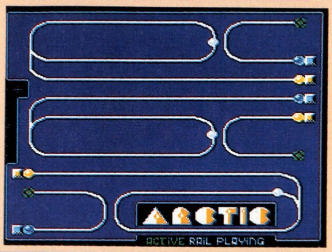
画面の両側にシートが4つずつ。なかなか同じ色のシートに収まってくれない。かなりムズイ面

14面



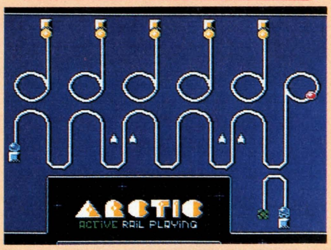
青と黄色のシートが互い違いに並んでいる面。白のボールがシートにいすわってジャマなのだ

17面



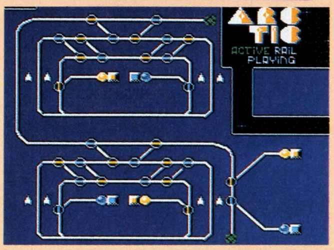
レールとレールの間隔の狭いところでボールとボールがうまくぶつかるようにして…

19面



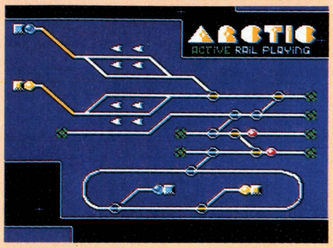
赤ボールに注意。右下の青ボールをその上の青に、そしてその青を黄色のボールにぶつける

21面

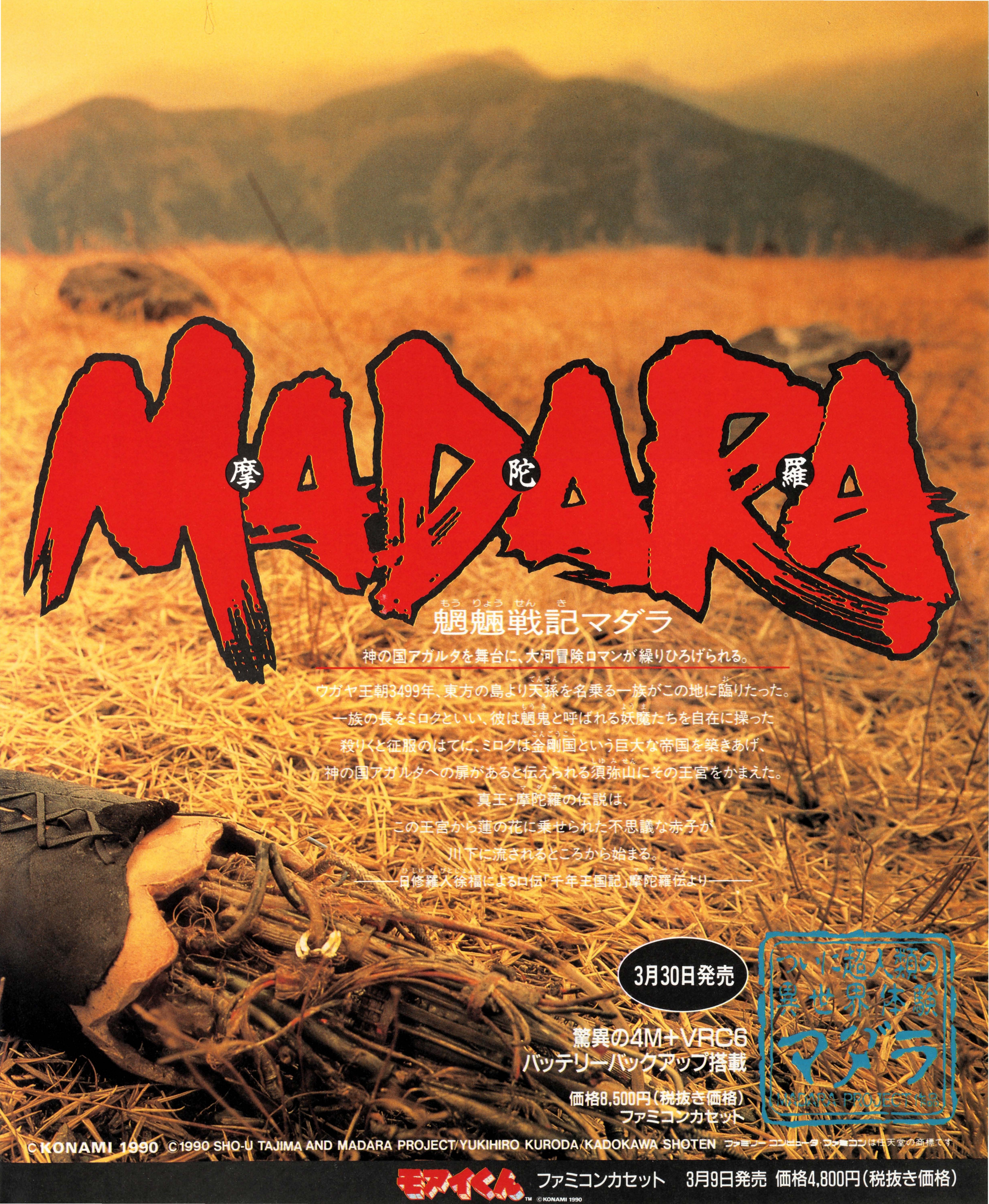


こきざみなポイント切り換えが要求されるムズい面。ボールの動きについていくのがツライ

27面



赤のボールが2つも！ ぼやぼやしてると、たちまちゲームオーバーになってしまうぞ


MADARA
摩 陀 羅
魍魎戦記マダラ
神の国アガルタを舞台に、大河冒険ロマンが繰りひろげられる。
ウガヤ王朝3499年、東方の島より天孫を名乗る一族がこの地に臨りたった。
一族の長をミロクといい、彼は魍鬼と呼ばれる妖魔たちを自在に操った
殺りくと征服のはてに、ミロクは金剛国という巨大な帝国を築きあげ、
神の国アガルタへの扉があると伝えられる須弥山にその王宮をかまえた。
真王・摩陀羅の伝説は、
この王宮から蓮の花に乗せられた不思議な赤子が
川下に流されるところから始まる。
———日修羅人徐福による口伝「千年王国記」摩陀羅伝より———
3月30日発売
驚異の4M+VRC6
バッテリーバックアップ搭載
価格8,500円(税抜き価格)
ファミコンカセット
ついに超人類の
異世界体験
マダラ
MADARA PROJECT作品
©KONAMI 1990 ©1990 SHO-U TAJIMA AND MADARA PROJECT/YUKIHIRO KURODA/KADOKAWA SHOTEN ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
モアイくん™ ©KONAMI 1990 ファミコンカセット 3月9日発売 価格4,800円(税抜き価格)


KONAMI
そして、神の国が戦場になった。
アルバム「魍魎戦記摩陀羅」4／21発売！ 発売元 キングレコード㈱



烈火の戦いが始まる。
グラディウスシリーズ最新作。
コナミ・ゲームボーイシリーズ「K-BOYS」第3弾は、あのグラディウス・シリーズ最新作「ネメシス」完成されたゲームシステムに巨大キャラが動き回るグラフィック。ゲームボーイ・シューティングに、新たな名作の登場です。
ネメシス
NEMESIS™
©KONAMI 1990
<北陸地区>025-229-1141 <九州地区>福岡092-715-8200 大牟田0944-55-4444 鹿児島0994-72-0606 ダイヤルは正確にね♡
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号
ゲームボーイは任天堂の商標です。

KONAMI

手のひらに、冒険を。



コナミのCM、やってます。

テレビ		
石坂浩二 クイズ地球の歩き方	月曜日ヨル 8:00～8:54	テレビ朝日系
YAWARA!	月曜日ヨル 7:30～8:00	日本テレビ系
ファミッ子大集合	金曜日ヨル 6:30～6:55	テレビ東京系

ラジオ		
B21時スペシャル	金曜日ヨル 9:00～9:30	ニッポン放送
青春ラジメニア	土曜日深夜 0:00～2:00	ラジオ関西

開発ナンバー
004

クォース
QUARTH

3月16日発売
ゲームボーイソフト 3,300円(税込)

開発ナンバー
003



2月23日発売
ゲームボーイソフト
3,500円(税込)

コナミ週刊テレホンサービス 関東地区 03-262-9110 その他の地区は <関西地区>06-334-0399 <北海道地区>011-241-4900 <東北地区>青森0177-22-5731 秋田0188-24-7000

コナミ株式会社 本社 〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地 大阪支店 〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号 札幌営業所 〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号



FAMICOM FAMILY
怒III
IKARI THREE
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
3月中旬発売予定
¥5,600
怒りをもって報いよ!
凄絶な闘いだ……
ぼくらのヒーローが帰って来たぞ!!
怒シリーズ完結編。
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KACテレホンサービス 東京 03(239)7131 大阪 06(365)0040
KAC
K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元:ケイアミューズメントリース株式会社
ファミコン事業部 〒102 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4F
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

製作期間2年、ファミコン界最強のスタッフが贈る

ドラゴンクエストIV
―導かれし者たち―

全5章からなる壮大なストーリー、8人パーティー・最大10人を可能にした馬車システム、AI（人工知能）＋作戦、などなど、数々の話題を集めて、再びあの最強RPGが、ここによみがえる!!

数々の新システムのひとつ、馬車が登場！

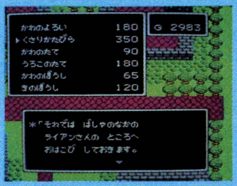
ファミコンRPG史上初の、8人パーティー、最大10人バトルのはじまりじゃ！

最大10人パーティーを可能にした馬車システム。戦闘に参加するのは、とりあえず馬車の外に出ている4人！しかし、入れ替えコマンドを併用することによって、とっかえひっかえ10人対、敵モンスターが入り乱れての白熱バトルが展開じゃ。これにAIと作戦が加わったからもう大変。手に汗を握るのお…



馬車外の4人が全滅すると、中から仲間が飛び出してくるのじゃ！これは心強い！


馬車ごと入れるダンジョンもあるのだ！



町で買い物するとき、馬車で待っている人の分は、店の人が運んでくれる。

これがウワサのAI（人工知能）バトルだ！

第5章で、いよいよ登場するAIバトル。プレイヤーが操作するのは、勇者のコマンドと、作戦。すると勇者以外の7人は、その作戦に従った最良の方法で戦ってくれるのじゃ。しかも、各キャラクターがモンスターと戦うたびに少しづつ、そのモンスタ



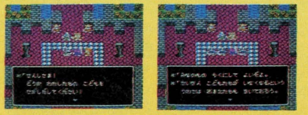

ーについて学習していくから、同じモンスターと戦うほど、相
手の弱点を見抜いて的確に、より効率良く戦うことじゃろう！
その他、まだまだお楽しみがいっぱいじゃ。
ドラゴンクエストIV
導かれし者たち
DRAGON QUEST IV
誰かのHPが少なくなると、役目に従って回復してくれる。
カジノがパワーアップで大開店!!ゴールドがたまったら、コインを買って運だめし！スロットマシン・ポーカーゲーム・格闘場とよりどりみどり。さあ、大もうけして、幻のアイテムを手に入れろ！
現在の作戦は、フィールド上でも確認できる。
スタッフ モンスターデザイン/鳥山明・シナリオ/堀井雄二・プログラム/㈱チュンソフト・音楽/すぎやまこういち・企画制作/㈱エニックス
おなじみの預り所も健在！
世界のいたるところにあるという「小さなメダル」。この王様のところに持って来ると、貴重なアイテムと交換してくれるのじゃ。
戦闘中にも変えられる作戦は、全部で6つ！ 指揮官となって的確な作戦を与えるのじゃ！
この後、いったい何が待っている!?
それはプレイヤー自身の手で解き明かすのじゃ！
2月11日堂々発売!!
4メガ・バッテリーバックアップ
EFC-D4 ROMカセット・価格8500円(税別)
ENIX 株式会社 エニックス 〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル5F
お問い合わせ 03(371)5581

はるか、いにしえの頃、強大な悪が地上を支配していたという…　今まさに、その伝説の悪が甦(よみがえ)ろうとしていた…

その兆(きざ)しは世界各地で少しずつ、形となって現れだしたのでした。

物語は辺境の地、バトランドから始まる。

怪事件続発だ！



同僚の王宮戦士たちとともに、呼び集められたライアンは、最近続発する怪事件の究明を、王様より命じられたのだ。

そうびを忘れずに！



武器、防具を買いかえたら、忘れずそうび！そうびコマンドを選ぶと、持っている装備のそれぞれの値がわかる、これは便利！

まずは、旅の準備を整えろ！



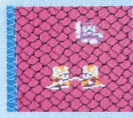
町の外には凶暴なモンスターがうろついている。むやみに出て行くのは危険！ここはひとつ、旅立つ前に、手持ちのゴールドで武器、防具、薬草などを買っておくことじゃ。

情報を集めて、旅の手がかりとするのだ！



イムルの村へ行くには、バトランドの西のどうくつを抜けねばならぬのじゃ。

町の人々が、意思を持って動くぞ！



王宮の中では、衛兵が見回りをしている。



おじいさんの申し入れを受け入れると、どこまででもついてくるぞ！

勇者と7人の心強い仲間たちを紹介しよう!!

第一章　王宮の戦士たち

最近、バトランドに怪事件が続出している！この事件の究明を命じられて、王宮戦士ライアンは旅立ったのじゃが…？



ライアン

第二章　おてんば姫の冒険

サントハイムの王女アリーナが、クリフト・ブライのお供をひき連れての大冒険！果して彼女は、世界一の武闘家になれるかのお？



ブライ　アリーナ　クリフト

第三章　武器屋トルネコ

レイクナバのトルネコは、今はまだ人に使われる身ながら、世界一の武器屋を夢みておった。そんなトルネコの、ちょっと変った金儲けの物語じゃ。



トルネコ

第四章　モンバーバラの姉妹

しっかり屋の妹・ミネアと、陽気な姉・マーニャは、父の仇を求めて旅をしていたのじゃ。世界でも名高い錬金術師だった父を殺したのは！いったい何のために!?　フーム…。



ミネア　マーニャ

第五章　導かれし者たち

キミが登場する勇者の章。未知なる敵を求めての冒険の旅！運命の導かれし者たちを指揮して、強大な悪に立ち向うのじゃ!!



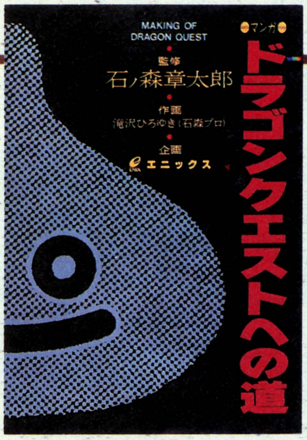
勇者(女)　勇者(男)



エニックス

ドラゴンクエスト DRAGON

マンガ ドラゴンクエストへの道



1985年秋――。
「世界一のゲームを創るんだ！」を合言葉に、
堀井雄二、中村光一、鳥山明、すぎやまこういちが、
エニックスに結集！
空前のブームを巻き起こした
人気の秘密とは…？
夢と情熱にとりつかれた男たちの
「ドラクエ制作秘話」を、マンガで読む！

大好評発売中!!

ドラクエコミックス

ドラクエ誕生の秘話を全公開！ 迫真のドキュメントコミック いよいよ登場！

監修 石ノ森章太郎
作画 石森プロ／滝沢ひろゆき

A5判 288ページ 定価880円



本書でドラクエの歴史を知れば、
「ドラゴンクエストIV導かれし者たち」
（2月11日発売）のプレイが10倍楽しくなる！

ゲームプレイの必需品！
公式ガイドブックシリーズ







ドラゴンクエスト
公式ガイドブック
B6判 オールカラー 定価566円

ドラゴンクエストII 悪霊の神々
公式ガイドブック
B6判 オールカラー 定価597円

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…
公式ガイドブック
B6判 オールカラー 定価700円

ドラゴンクエスト パーフェクトコレクション1990

―好評発売中―



グッズからレコード・CD、書籍、そしてテレカ、CMまで、ドラクエコレクションの全貌を収めた完全保存版。ファン必携の書！

B6判 オールカラー
定価380円

●定価はすべて消費税込みです。


DRAGON QUEST
DRAGON QUEST
WORLD GOODS
ドラゴンクエストワールドグッズ
これがうわさのⅣグッズだ!
Ⅳグッズ
1・26
発売
キングスライムぬいぐるみ
ボリュームたっぷり
王者の風格!!
KING OF SLIME
EP0069 5,800円 直径36cm×たかさ43cm
ドラゴンクエストⅣ 導(みちび)きの書
ドラクエⅣの最新データがいっぱい!
1. Ⅳワールドガイド(オールカラー32P)
2. Ⅳ宝の地図(たて51×よこ72cm)
3. Ⅳ冒険の記録帳(48P)
4. Ⅳ呪文下敷(オールカラー特色印刷)
5. Ⅳファミコンカセット収納トレイ
以上、5大グッズがパッケージされた超豪華セットだ。
EP0068 1,000円
ドラクエⅣ
キングタオル
大画面いっぱいに8人の旅立ちを描く。
とにかく、カッコイイんだから!
EP0067 3,800円
たて84cm×よこ160cm
ドラゴンクエスト・ポストカード・セット
EP0066 380円
Ⅳのパッケージイラストが初登場!
最後・魔法・盗賊の鍵セット EP0065 1,500円
(最後の鍵、魔法の鍵、盗賊の鍵、ロトのしるし付) 夢にまで見た3種のカギがセットになった。使いこむほど底光りする古美仕上げ。
ゲームに出てくるアイテム、武器、防具がオールカラーで勢ぞろい!
たて43×よこ43cm 布地キャン
防具ハンカチ EP0064 380円
武器ハンカチ EP0063 380円
アイテムハンカチ EP0062 380円
ラーの鏡
EP0052 1,500円
直径20cm、鏡部直径13.5cm
●貯金箱
商人の宝箱
EP0022 1,000円
伝説のカンペンセット
EP0025 1,380円
(モンスターカンペン、スライム消しゴム、勇者と旅の仲間たち鉛筆、ロトの盾ペンキャップ)
ロト・メモリアル・ペンセット
EP0051 1,580円
(ロトの剣定規<18cm目盛>、スライムシャープペンシル、スライムベスボールペン<赤>、メタルスライムボールペン<黒>)
スライムPバッグ
EP0058 380円
よこ35cm×たかさ37cm×マチ22cm
モンスター大好きクロス
EP0017 480円
勇者と仲間たちクロス
EP0018 480円
ワールドマップクロス
EP0019 480円
スライムぬいぐるみ
EP0001 3,500円
メタルスライムぬいぐるみ
EP0041 3,900円
銀の糸がぬいこんであります。
スライムベスぬいぐるみ
EP0002 3,500円
直径30cm×たかさ27cm
スライムベビーぬいぐるみ
EP0055 1,200円
直径16cm×たかさ15cm
メタルベビーぬいぐるみ
EP0057 1,200円
ベスベビーぬいぐるみ
EP0056 1,200円
ベビーサタンぬいぐるみ
EP0046 3,200円
よこ20cm×たかさ25cm
スライムシャープペンシル EP0048 380円
スライムベスボールペン(赤) EP0049 380円
メタルスライムボールペン(黒) EP0050 380円
ドラゴンクエスト冒険下敷
EP0035 200円
ドラゴンクエストⅢ冒険下敷
EP0037 200円
ドラゴンクエストⅡ冒険下敷
EP0036 200円
陶器人形ハーゴン EP0047 1,500円
陶器人形スライム EP0003 480円
陶器人形ドラゴン EP0006 1,200円
陶器人形ベビーサタン EP0004 980円
陶器人形アークデーモン EP0005 1,200円
陶器人形魔道士 EP0044 1,200円
陶器人形スライムベス EP0042 480円
陶器人形爆弾岩 EP0043 580円
メタルスライム(メタルフィギア) EP0045 980円
1990年もガンバルぞ!
ドラゴンクエストワールドカンペン
EP0024 500円
陶器人形勇者
EP0007 980円
ドラゴンクエスト勇者の記録帳Ⅲ(横ケイ)
EP0061 250円
48ページ B5判
ドラゴンクエスト勇者の記録帳Ⅱ(方眼)
EP0060 250円
48ページ B5判
ドラゴンクエスト勇者の記録帳Ⅰ(無地)
EP0059 250円
48ページ B5判
ドラゴンクエストワールドグッズ
全国1000店のデパート玩具売場・玩具専門店で発売中!
●通信販売のお申し込み先
〒135 東京都江東区深川2-24-6 カニエ ダイレクト・メール内
ドラゴンクエストワールドグッズ 通信販売係 ☎03-641-8220
●通信販売の送金額 送金額=グッズ代金合計+消費税+400円
●ファミコン・ボードゲームは通販しておりません。●価格は消費税別です。●スライムはツクダオリジナルの登録商標<24類>です。©1990エニックス
株式会社 エニックス グッズ局
〒160 東京都新宿区西新宿7-5-25 西新宿木村屋ビル5F TEL03-369-8982


CAPCOM
ファミリー コンピュータ™用カセット
FAMICOM FAMILY
ハチャメチャ忍法
ただいま見参！
おいらは仮面の忍者"花丸"。まだまだ修業中の身だけど、「遊びの島」へ悪い大人たちに連れ去られた子供たちを救いに行くんだ。どんな奴らが待ち受けていようと、ロボット鷹の鷹丸がいっしょなら怖いものはない。いざ「遊びの島」へ上陸だ！
仮面の忍者
花丸
TM
© 1990カプコン All rights reserved.
カードでボスと対決だ。頭脳で勝負。
スケボー攻撃や空中遊泳、忍術だけが忍者じゃない。
鷹丸で敵をやっつけろ！おもわぬところにアイテムも。
アクションゲーム 2M・ROMカセット
この価格には消費税は含まれておりません。
3月16日発売
定価5,800円
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)440-0438
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。


FAMICOM FAMILY
標(ひょう)的(てき)。
株式会社カプコン®
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18
※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659　東京(03)440-0438
ファミリー コンピュータ™・ファミコンは任天堂の商標です。

CAPCOM

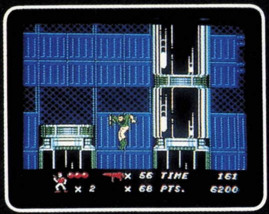
怒りの



ケニーがしゃがむ、跳ぶ、そして一気の放物線ジャンプ！
画面狭しと縦横無尽に駆けめぐる、
超速スーパーアクションだ！







199X年5月。世界は巨大シンジケートの陰謀で
麻薬に侵されつつあった。
もう時間がない。
人類救済のために一人の男に組織壊滅の最後の特命が下った。
彼の名はケニー＝スミス。
至上最強を誇る特殊工作部隊"デッドフォックス"きっての
リーサルウェポン(人間戦闘マシン)だ。
しかし、彼を待ち受けていたものは……。

ファミリー コンピュータ™用カセット

デッドフォックス™

アクションシューティングゲーム 2M･ROMカセット
'90年2月23日発売 定価5,800円
この価格には消費税は含まれておりません。

気長に待ってたかいがある。

2Mバッテリーバックアップ ダブルカセットシステム

※子ガメカセットは別売りです。



4月下旬発売予定

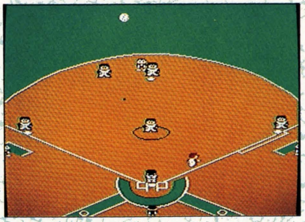
※下記は親ガメのみの価格です。

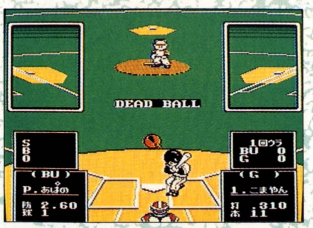
5,900円(税別)

なんてったって!! ベースボール

おお待たせいたしました。今年のプロ野球開幕にあわせて、「なんてったって!! ベースボール」４月下旬いよいよ発売です。低価格の子ガメカセットを親ガメカセットに装着することで新データとの交換が可能になったまったく新しいタイプのファミコン野球ゲームです。す。

〈気になる機能〉 ●球場の選択●デーゲーム、ナイターの選択●ペナントレース&トーナメント戦●打率、防御率の表示●チームエディタ●ホームラン競争●ファインプレー●乱闘●守備態形の変更●ルール変更









SUNSOFT®
〒483 愛知県江南市古知野町朝日250
サン電子株式会社
TEL (0587) 55-3500

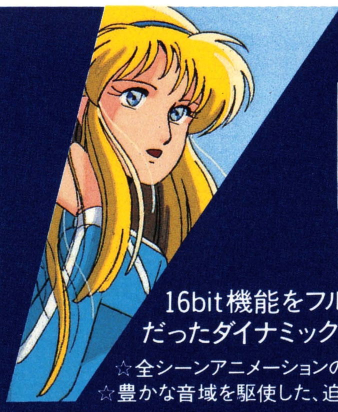
sigma

MEGA DRIVE



これはもう、アドベンチャーとは呼べない。
創造と体感のドラマというべきだ。
映像が動く。美しいサウンドが響く。
映画館(シアター)でゲームする感覚のダイナミックなスケールとスピード感。
始まった瞬間、キミの感性から拍手が湧きおこるだろう。

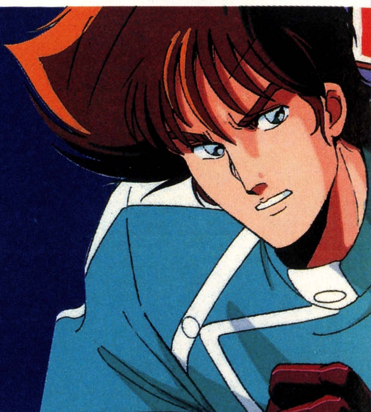
パソコンアドベンチャー・ベスト1に輝いたあの「サイオブレード」が、メガドライブから初登場!



MOVING ADVENTURE [サイオブレード]

PSY O BLADE

 MEGA DRIVE



16bit機能をフルにいかし、これまでのゲームマシンでは不可能だったダイナミックなアドベンチャーを展開する。

☆全シーンアニメーションの躍動感あふれる映像。☆リアルでワイドなキャラクター。☆美しく奥行きのある、多彩なグラフィック。
☆豊かな音域を駆使した、迫力のサウンド。☆初のアイポイントカーソルによるコマンド選択とマルチウインドウ。

ベガス コネクション
◆カジノから愛をこめて◆

好評発売中♣価格 9,600円(消費税別)
ファミリーコンピュータ用ROMカセット・バックアップシステム付き
ファミリー コンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。 FAMICOM FAMILY

シグマテレフォンサービス ☎03(400)1061
〒150 東京都渋谷区神宮前6-19-18 シグマ商事株式会社





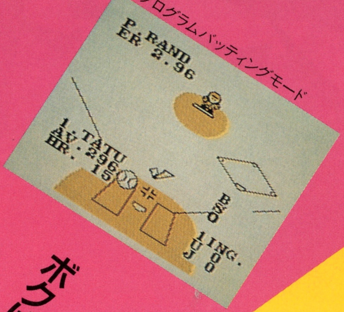
ベースボールキッズ
早耳情報　その-②

バッティングは、右へ、左へ。しぶとく打ち分けよう。

セレクトボタン、十字キーで4つの打ち分けができるプログラムバッティングモード。肩の弱い野手、守備の穴を狙ってしぶとく打ち分けよう。

ボクは少年野球最強のバッターと呼ばれてる。どこが最強かだって？ ボクの目の前を素通りしたボールは、今まで一球もなかったんだぜ。流し打ちは得意中の得意。さあ、どんとこい。

▼プログラムバッティングモード



か、完封か。キッズの勝負は
きびしいぞ。

ゲームボーイソフト

3月発売予定
¥3,300（消費税込）
DMG-BKJ

対戦型
1人でも遊べます

Nintendo GAME BOY™

スポーツゲーム

ベースボールキッズ™

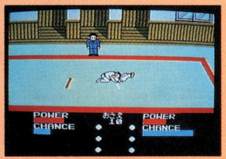
ジャレコ新作インフォメーション

燃えろ!! 柔道 WARRIORS™
うぉりあ～ず

ファミリー コンピュータ™用カセット
4月発売予定　価格未定

黒帯の意地をかけた戦いだ！ 世界を相手に、血が騒ぐ。

スポーツゲームでおなじみの「燃えろ!!」シリーズに柔道が新登場。背負い投げや大内刈りといった大技小技はもちろん、吹雪投げ、大車輪投げなどの必殺技もそろっている。2P対戦で友達同士で戦えば、試合の臨場感もたっぷり。君も金メダルをめざして、ガンバロウ！



▲技がきまるとカ・イ・カ・ン！



▲先生のはげましのお言葉

ストーリー

オレ（主人公）は、柔道の練習に日夜はげんでいる青年だ。ガッツと才能で、いろんな技も覚えたし、実力もついた。そろそろ自分の力を、世界で試す時がきた。道場を後にしたオレは、アジア、中近東、ヨーロッパ、アフリカ、中南米、北米と、まさに世界中を相手に戦い抜く。そして、目指すは、オリンピックだ。試合経験を積めば、必殺技も飛び出すぜ！ さあ、世界の強豪を得意技で投げ飛ばすぞ!!



※画面は開発中のものです。

▲これがウワサの吹雪投げ

☎06(385)5100(代表)　●福岡／〒812 福岡市博多区比恵町1-1 楠本第7ビル1F ☎092(482)6811(代表)

ジャレコテレホンサービス 東京03(708)4871 大阪06(385)0801



ヘボ球なんか
投げんなよ！
オレって、めちゃくちゃ
はやいタマ、持ってんだ。
それに、
ちょっとや
そっとでは
打てない魔…
おっと、この話は投げてからにしようぜ。
よしっ
大根バッター、
いくぜっ！
JALECO
▼ホームランには祝福の嵐…。
123456789 R
U 312 6
J 002 2
ホームラン
©1990 JALECO LTD. ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 ゲームボーイ™は任天堂の商標です。

サンサーラ・ナーガ

“竜使い”ってなんだ！





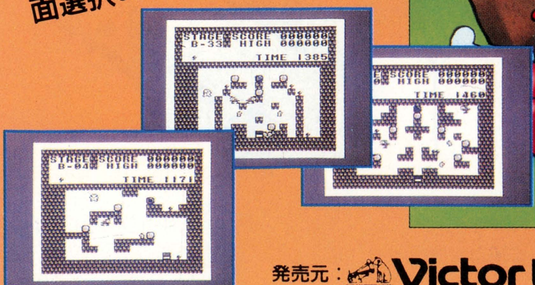
不思議な石像に囲まれた巨大な大陸。そこに竜使いがいた。
多くの人々の尊敬を集める竜使い。
ここにまた、その竜使いを目指す若者がいた。
竜を卵から大きく育てる、立派な竜使いになる。
そんな野望を抱いて旅をする若者に起こる出会いと別れ、そして謎。
アニメ映画「パトレイバー」などの監督、押井 守が
ファミコンソフトに濃密なストーリー性と
ドラマティックな手法を取り入れて君達に問う問題作。
キャラクター・デザインに「ファミ通」の桜 玉吉を迎えて贈る
RPGの快作、いよいよ3月23日登場！

3月23日発売予定

希望小売価格¥7,500（税別）

FLAPPY SPECIAL
フラッピー・スペシャル

ルールは簡単、熱中度は底無し。
パズル性の高い面とアクション性を
要求される面とにわけて
各80面、合計なんと
驚異の160面！
面選択のできるパスワードの採用。





光る岩、シルバーストーンを決められた所に運べ！
可愛くて小憎いエビーラ、ユニコーンが邪魔をするから気をつけろ！

国民的アクション・パズル・ゲーム、ゲームボーイでさっそうと登場！

3月23日発売予定

希望小売価格¥3,300（税込）

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

今回はさまざまな戦術テクニックを公開

信長の野望
戦国群雄伝



前回に引き続き、今回は天下統一がラクになるさまざまなテクニック、それに主要10国のそれぞれの野戦、籠城戦のテクニックも紹介してしまうのだ!

戦略手引の書

発売中　光栄　1万1800円(CD付き1万4200円)

消費税別

カセット　3M+64KRAM
バッテリーバックアップ
シミュレーション

天下統一を成し遂げるための重要テクニック

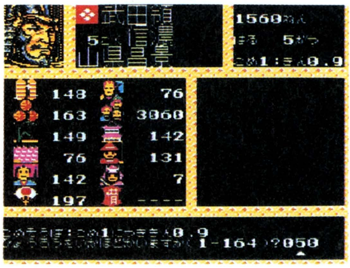
今度の信長の野望は、前回よりも若干やさしいゲーム内容になっている。しかし、前作より細かいコマンドシステムになったおかげで、より緻密な戦略が必要とされるのだ。今回は全国統一をより楽にするためのワンポイントテクニックを公開しよう。

内政・外交編

他国と戦争するためには、それを上回る国力、もしくはそれ同等の国力は当然なきゃいけない。なかでも一番重要なのはお金だろう。開墾などの開発、武器購入にも必要だ。

取り引き上手になれ!

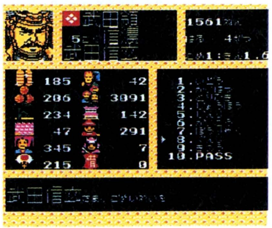
米の相場が1.0ぐらいまで下がったら取引きコマンドで米を買っておき、相場が高騰したら売りに出すのだ。



⬆安いときに大量に買っておくのがコツ

徴兵はほどほどに

徴兵するとお金がかかるばかりか民の忠誠度がガクッとおちる。効率のよいように人口の多いところでおこなう。



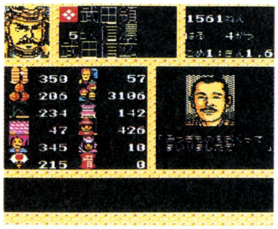
⬆いかん、夢中で徴兵した結果、こんなに民忠誠度が下がった

外交をうまく利用しよう

国が貧しく攻められそうになったら、強国に貢ぎ物や同盟などで友好度を上げよう。



⬆自分の近くの強国と、早めに同盟を結んでおけば有利に戦略がたてられる



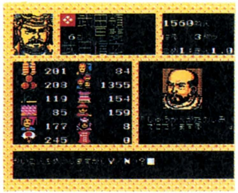
⬆自分と脅迫した国に差があると自分の配下の属国なることも

武将編

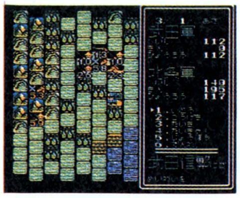
各コマンドで、武将の能力がいろいろ作用するようになった今回は、より武将が重要になった。優秀な武将ナシでは、天下を統一するのはなかなか難しい。他国の優秀な武将を見つけたら、なにがなんでも自分の配下にしよう。

武将の能力を活かす

武将達は、戦闘力しか取りえのないヤツなどなかなか個性派ぞろい。それぞれ能力を活かした命令を出すように。



開発には政治力の高いものにあたらせるようにすればとても効率がいいのだ



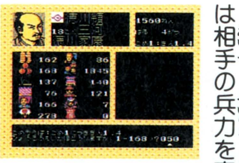
戦闘力の高い武将は、内政で力を発揮できない者が多いが戦場ではこのように



魅力が高いヤツには外交や人材登用をまかせよう

引き抜きはガンガンやろう

武将の引き抜きをすると配下の兵までついてくる。これは相手の兵力を奪うことにもなる。多少犠牲を払ってもとろう。



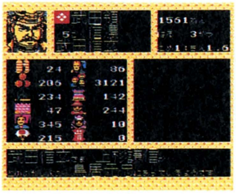
軍師がいない国は早めに引き抜こう



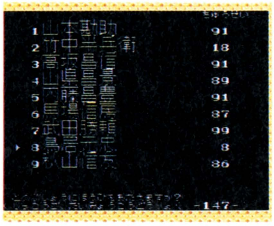
助言してくれると、やはり何かとウレシイものだ。たとえ役に立たなくても…

武将は宝なのだ

せっかく引き抜くことができても、逆に引き抜かれてしまってはなんにもならない。優秀な武将には気をつけよう。



おっと、上杉がウチの鳥居元忠を狙っているようだ。これはマズイぞっ



で、見てみると。忠誠度がなんと8だった。危ないところだ

戦闘編

戦争する敵国より兵力が少なくても、戦術を駆使すれば大軍をも倒すことができる。効率よく戦うのだ。

敵国の状態を知る

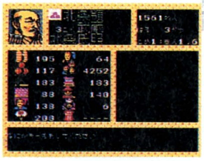
敵国の状態を見ると兵糧がなくなる寸前の状態のときがある。戦わずして勝てるなんてこんな楽なことはないのだ。



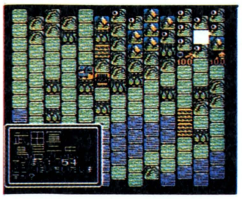
常に敵国の情報を把握しておけば、一瞬のスキに乗じて攻めることができる

豊かな国を狙う

自国は人口も少ないし、国力も貧しい。こんな時は自国を捨て、豊かな国を全勢力を注いでも取ろう。コツコツ国造りするよりも楽なのである。



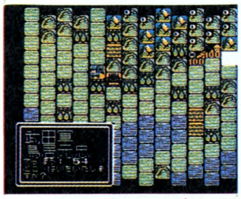
隣接国の情報。かなり豊かだなあ



こうなったら、現在所持している国を捨て、豊かな武蔵を攻めてやる〜っ

部隊の配置を考えて

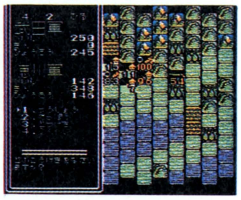
移動力の大きい部隊を前に配置しておかないと、つまって移動に時間がかかる。



3部隊の中でも1番移動力の少ない鉄砲隊は後ろに配置しておこう

地形効果を把握

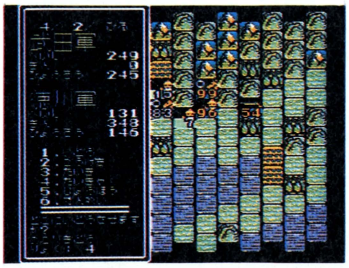
森や山などに入ると、攻撃、防御ともかなり有利になるゾ。ぜひ知っておこう。



やみくもにしてはダメ。森などに入って攻撃すればかなり有利になるのだ

狙うは敵の総大将

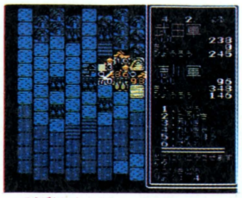
攻めこんだときの勝利条件は敵の総大将を倒すこと。ザコはなるべく避けよう。



ザコなんか相手にしてるヒマはないぞ

夜襲はとても強力

夜襲は移動と同時に攻撃でき、おまけに強力な攻撃ができる。これは使える。



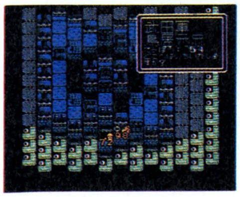
攻撃力の高い夜襲ができる夜までワザと待って、攻撃するのも手だろう

籠城戦でのテクニック

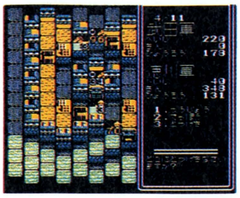
門がたくさんある城は、何隊かで一度に破壊するようにすると、開門後もスムーズに進軍できる。敵の大将を逃がさないように追い詰めてしまうのだ。



騎馬隊はなるべく前の方に配置しておこう



移動力はかかるが便利な城壁越えは臨機応変に使いわけるようにしよう



ジャマな武将は突撃でかわしておき、城主のいる本丸へ早く攻めいるんだ

1国 越後

大名 上杉謙信

この国のベスト戦略

ここ越後は、最北端の国でもあり、地理的条件も非常に有利な場所だ。おまけに国力は豊かで、バランスがとれている。特に人口が多いのはウレシイ。特に問題はない国だ。

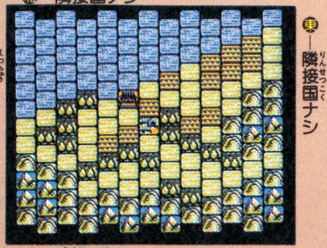
金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
197	210	165	78	134	252	3770	89	200	145	7



隣国は、神保の越中、武田の信濃だ。そのうち信濃は国力もあり、優秀な武将がイッパイのとても魅力的な国だ。それだけに手強い国でもある。ここ越後の地の利を活かし、信濃を攻め取ろう。この信濃を無理してでも取っておけば、俄然有利になり、いろんな戦略も非常にたてやすい。できれば序盤戦に仕掛けたい。

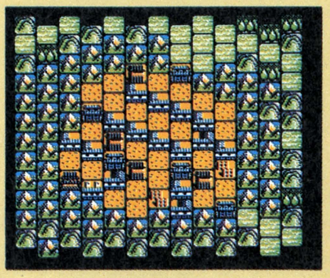
野戦での戦法

北—隣接国ナシ
東—隣接国ナシ
西—越中
南—上野、信濃



野戦ヘクスのほとんどが陸上という、攻めこむ側はかなり有利な地形マップ。越中、信濃のどちらから攻め込んでも到着にはさほど時間がかからないハズだ。速攻で攻め取ってやろう。

城での戦法



城の造りは小さめで、攻める側はかなり有利に持ち込めるだろう。門は、北と南の計2カ所である。北方向を2部隊で門壊すれば早く突入できるが、逃げられる可能性もある。

この国の武将の能力

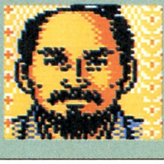
配下の武将は最初から有能な武将が揃っている。他国から引き抜くなら、信濃の山県昌景、高坂昌信を引き抜こう。



上杉謙信。戦闘力は100だ



宇佐見定満。67歳の高齢



柿崎景家。戦闘力は高い

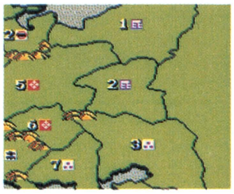
2国 上野

城主 北条高広

この国のベスト戦略

国力は、ほとんど可もなく、不可もなくといった感じの平均的データ。西は武田の信濃、南は北条の武蔵の強国に囲まれている大事な戦略重要拠点でもあるというキビシイ国だ。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
146	160	179	70	107	202	2850	81	114	109	7



越後が武田の信濃を攻め、この上野は豊かな北条の国、武蔵をぜひとも攻め込みたい。しかし、信濃、武蔵の強国に囲まれているので、冷静な判断力が必要とされる。他国同士で戦争が起こったりしたときなどの相手の不幸につけいるようにすれば、大軍は必要ないハズ。越後から武将を移動させるのもいいかも。

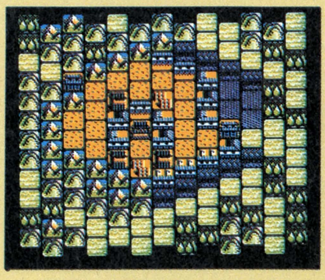
野戦での戦法

北—越後
東—隣接国ナシ
西—信濃
南—武蔵



全体的に山と森に囲まれた野戦ヘクス。武蔵から攻め込むと南側から、信濃は西側になる。南側はいいとして、西側の信濃から攻め込むときは、鉄砲隊、足軽隊でなく騎馬隊がいい。

城での戦法



特になんの特徴もなく、いたってシンプルな構えの城だ。障害物もなくすんなり本丸にたどりつくだろう。ただ、本丸は正面以外はすべて障害物に囲まれているのでやや攻めにくい。

この国の武将の能力

越後にくらべて武将は情けないヤツばかり。信濃の高坂昌信、真田幸隆などの政治力の高い武将を引き抜いておきたい。



北条高広。上野城主なのだ



河田長親。野望が高いゾ



北条景広。部隊は、足軽隊だ

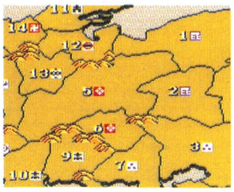
5国 信濃

城主 山県昌景

この国のベスト戦略

越後、三河など強国に囲まれてはいるが、そんなものは恐るるにたりない。また、この国信濃は、人口は多いが、軍事国として石高、商業度がやや低めなのが、気になる。

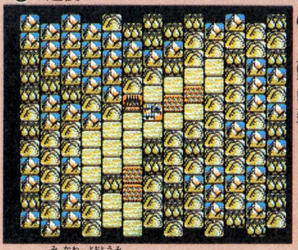
金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
148	163	149	76	142	197	3060	76	142	131	7



ここ信濃は、武将の宝庫。軍師クラスの武将が揃う。そんなわけで、とりあえず武将は充実しているので、政治力の高い武将にまかせてバンバン開発させ、国力をじっくりアップさせよう。

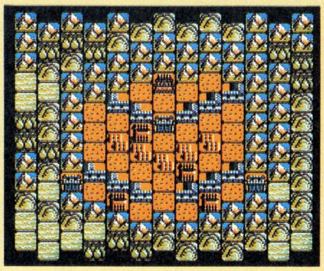
よっぽどのことがない限り、攻め込まれる心配はないだろう。そうして、兵糧、資金がウンとたまったら、越後あたりへ攻め込もう。

野戦での戦法



ヘクス全体が、山岳、山、林で囲まれている。南の三河、遠江以外の国々から攻め込む以外はかなり苦労させられる。当然、足軽隊などではなく、機動力のある騎馬隊などで攻め込もう。

城での戦法



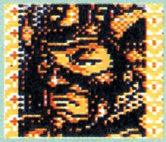
城はやや大きめだが、よくみると城壁などが少なく、シンプルな城といえる。中央にはたくさんの柵が設けられているが、門を2部隊で壊せば、本丸まで早く到着できる。ここは楽勝だ。

この国の武将の能力

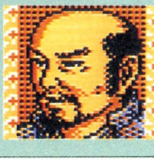
武将は、優秀な武将が多いので、無理して他国から引き抜かなくても大丈夫だろう。訓練度をガンガン上げて鍛え抜け。



➡山県昌景。信濃の城主



➡高坂昌信。両能力とも高い



➡内藤昌豊。戦闘力はスゴイ

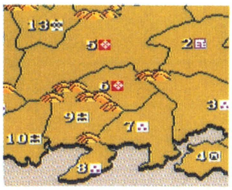
6国 甲斐

大名 武田信玄

この国のベスト戦略

ここもやはり、武将のコマが揃っている。ここ甲斐は武田の本国。国力はそこそこだが、人口がかなり少ない。徴兵は信濃で行うべきだ。隣接する敵国は、武蔵と相模の2国だ。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
201	208	119	85	177	245	1355	84	154	159	8



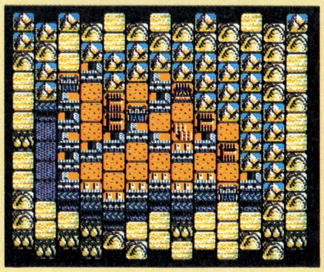
この国甲斐は、地理的に恵まれ隣接しているのは2国のみだ。武将は、戦闘力、政治力があり、ツブが揃っているのでこれらの何人かを信濃に移動させて徴兵させよう。あとは、間をぬって、訓練コマンドでバンバン鍛えあげよう。そうしたら、武田はまず武蔵を落とし、次は相模を狙うのがいいだろう。

野戦での戦法



あたり全部が山岳に囲まれている。まわり全体がこのようになっているので、どっちから攻め込んでも、城まで時間がかかる。こんなとこに鉄砲隊でも連れていったら、最悪だゾ。

城での戦法



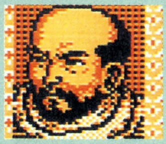
門は北と南の2カ所。一見、南の門から入ればすぐに本丸に到着できる。ただ、普通に攻撃すると本丸では1部隊しか攻撃できない。ここは頭を使い、足軽隊で左の城壁から攻撃すべし。

この国の武将の能力

ここもやはり武将はスゴイやつばかりなので、無理をして、早急に武将を引き抜かなくても、大丈夫だろう。武将はくれぐれも大事にしよう。



➡武田信玄。すべて高い能力



➡山本勘助。武田軍の軍師



➡武田信繁。やはり騎馬隊

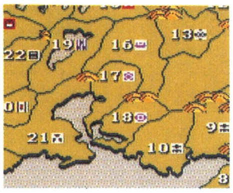
17国 尾張

大名 織田信長

この国のベスト戦略

ここは、国力もよくそこそこ武将も揃い、いうことなしだ。特に治水度、文化度が高いのは結構ウレシイ。国造りをせずとも最初から軍備に力を入れられるありがたい国だ。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
205	200	199	80	197	288	2230	81	163	120	7



軍備を増強したらいよいよ戦闘だ。隣国は、美濃、三河、伊勢志摩の3国だが、いずれもあまりたいしたことはない国ばかり。ここは、やはり国の豊かな三河を攻めたい。家康の武将もなかなかいいので、早めに攻め自分の配下にしよう。他国が国造りをしている間に、素早く攻め込むことが、絶対有利になるポイントだ。

野戦での戦法

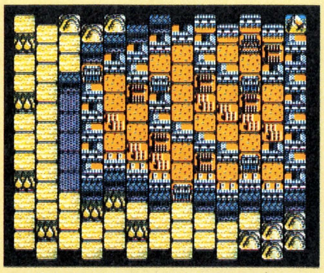
北—美濃　西—伊勢志摩　東—三河



南—隣接国ナシ

南は海で地上部分がやや少ない。この国はどっち側から攻めても、山岳が少ないので城へは到達しやすい。ただ、そのぶん相手にも逃げられやすいってことも確かにある。

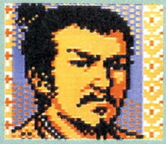
城での戦法



外門は2つだが、3重もの城壁があるというガードのカタさ。城内はかなり広いので攻めやすいが、逆にいうと相手からすれば逃げ出しやすい。くれぐれも城主に逃げられないように。

この国の武将の能力

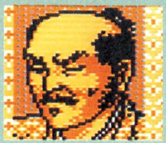
羽柴秀吉をはじめ、他国からすれば喉から手がでそうなほどの人材の宝庫。ここに美濃から竹中半兵衛を引き抜けば完璧。



織田信長。ゲームの主人公



羽柴秀吉。後の豊臣秀吉



丹羽長秀。均衡のとれた能力

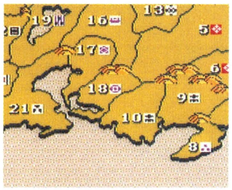
18国 三河

大名 徳川家康

この国のベスト戦略

文化度が高く、国力はかなり豊かではある。ただ、家康の領地がここ1国なのに、人口が少ないというのはかなりの不安材料。また、武田、織田、今川の3国に囲まれている。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
162	168	137	76	166	278	1845	86	140	121	7



国力もそこそこよく、武将もいいのがいるんだけど、意外なことにこの国には軍師がいないのだ。まず、この国の課題は軍師になれる武将を配下に加えることだろう。隣国の尾張には、羽柴秀吉など有能武将ぞろいなので、ここから引っこ抜こう。そうすれば、相手の兵力をも奪うことになるので一挙両得なのだ。

野戦での戦法

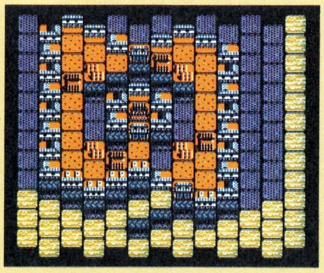
北—信濃　西—尾張　東—遠江



南—隣接国ナシ

どこから攻め込んでも、さして支障もないマップ。城へ到着するまでの時間はあまりかからないので、足軽隊、鉄砲隊を連れていくのも構わないだろう。森や山などを上手く利用しよう。

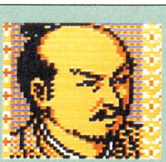
城での戦法



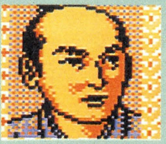
本丸へいくには通常グルリと回り込まなくてはいけない。しかし、足軽隊と鉄砲隊は中央の堀に入り込み、城主を撃つという手もある。こういう城には足軽隊や鉄砲隊は便利だね。

この国の武将の能力

ここの武将は各能力に個性があるヤツが多い。この武将達の能力をいかしきれるように、うまく命令を出していこう。



徳川家康。御存知三河の大名



石川数正。高い政治力を持つ



服部半蔵。戦闘力だけが高い

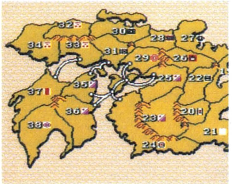
32国 石見

城主 吉川元春

この国のベスト戦略

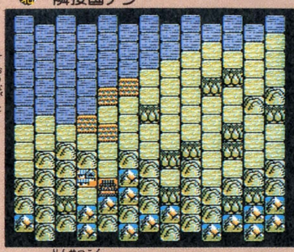
ここ石見の国力は、けっこう貧しい。しかし、恵まれているのは、隣接している敵国の尼子の出雲伯耆1国だけだという点。かなり戦略をたてやすいが、尼子との友好度が低い。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
114	120	87	66	126	189	1050	74	100	92	5



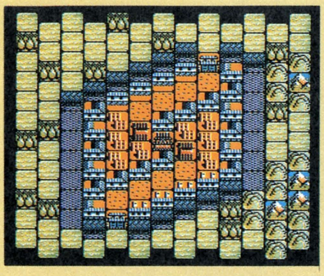
攻める国は1国出雲伯耆だけ。この国もたいしたことはないけれど、ここ岩見の武将もロクなやつがいないときてるので、武将1人を残して全軍で攻め込むといいだろう。楽に勝とうとするなら自国の周防長門から武将を送っておけば、もう完璧だ。じっくりと国づくりをするよりも、速攻でいくのがいいゾ。

野戦での戦法



一見楽そうに見えるんだけど、よ～く見ると城の近くに山岳があるのだ。攻撃できる平地は2カ所しかないが1カ所は、山を通過して回りこまなくてはいけない。大部隊には向かない。

城での戦法



門は北と南の2カ所。中央にはたくさんの柵が建てられている。攻める時はこの門をはさみ撃ちにして相手が逃げられないように移動して叩いてやろう。攻めるのは非常にラクだ。

この国の武将の能力

ここの武将は城主の吉川元春以外は使えないヤツばっかりだ。ここはひとつ出雲伯耆の山中鹿之助を引き抜いておこう。



➡吉川元春。石見の城主だ



➡市川経好。足軽部隊を抱える



➡熊谷信直。唯一の鉄砲隊

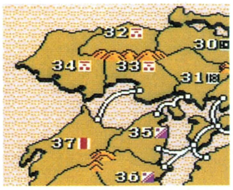
33国 安芸

大名 毛利元就

この国のベスト戦略

ここ安芸の国は、平均的な国力だ。ただ人口が少ないのは気になる。しかし、ここは毛利元就の本拠地だけあってかなりの武将がそろい、隣接国も三備、伊予の2国しかない。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
170	181	110	76	172	235	1575	89	131	126	6



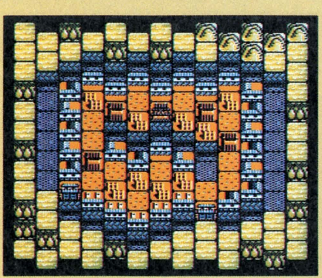
なんてったって武将がいい。毛利高元、清水宗治の2人はいずれも軍師になりえる。これらの武将で、宇喜多直家の三備、伊予の河野のどちらかを状況しだいで攻めていこう。ただ三備の宇喜多直家とは友好度が低いので、攻められる前にこちらをまず叩いておくことが必要になるかもしれない。

野戦での戦法



平地が多く、かなり攻めやすい。森もあちこちにあるが、別に通らなくても行ける。ただ攻めやすい反面敵に逃げられやすくもあるので、何部隊かで城主を囲むように、攻撃してやろう。

城での戦法



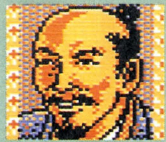
この城は堀で囲まれており、門は2つある。攻める場合はまず本丸までの距離が近い南側から何部隊かで突入し、余った部隊は北側から進もう。城主へ何方向からも攻撃を浴びせよう。

この国の武将の能力

武将のレベルはかなり高い。部隊も騎馬、足軽、鉄砲とちゃんとそろっている。特に他国から引き抜く必要はない。



➡毛利元就。政治力は100



➡毛利隆元。頼りになる軍師



➡清水宗治。バランスがいい

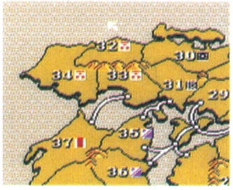
34国 周防長門

城主 小早川隆景

この国のベスト戦略

まあそこそこいい国なんだけど、ここは敵国と隣接していないという最高の条件の国でもある。そのため、軍備に金をかけなくてもいいわけで、内政ばかりしていても大丈夫。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
152	156	139	68	139	209	2070	81	128	86	5



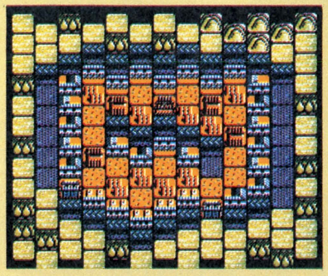
敵に攻められる心配もないので、安心して内政に取り組める。特に開発をバンバンやって経済大国にしてあげよう。おまけに自国の石見、安芸と隣接しているためどちらにも補給物資が送れるという便利さ。そういうわけで、この国に優秀な人材をおいておくのはもったいない。1人だけ残して、移動させよう。

野戦での戦法



北も南も山に囲まれた地形マップ。攻め込めるのは、東の石見、安芸からのみだ。城までが近いので到着するのにさほど時間はかからない。ザコ武将は放っておき、城主めがけ一直線だ。

城での戦法



堀で囲まれた城の門は南側の計2カ所。それを破壊してしまえば、後はそのまま本丸へすぐに移動できる。騎馬隊で素早く突入し、左右から本丸をはさみこむように追い詰めよう。

この国の武将の能力

武将は城主の小早川隆景以外ロクな武将はいないが、敵国に攻め込まれる心配もない。石見、安芸へ移動しよう。



小早川隆景。周防長門の城主



乃美宗勝。能力はない……



桂元澄。戦闘力だけの人

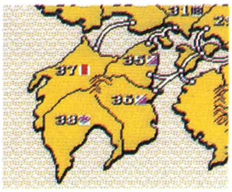
38国 土佐

大名 長宗我部元親

この国のベスト戦略

長宗我部元親が統治しているのはこの土佐のみだ。この四国、土佐との隣接国は三好の阿波、河野の伊予の計2国。この2国を倒せば四国制覇はわけないであろう。

金	兵糧	石高	治水	商業	文化	人口	民忠誠度	城防御度	総兵士数	武将数
197	210	165	78	134	252	3770	89	200	145	6



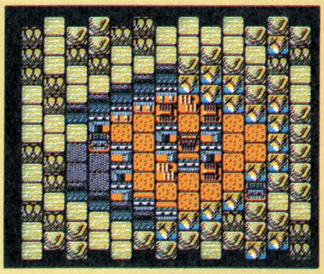
当面の目的はまず四国を制覇することに絞ろう。それには、まず隣接している阿波、伊予を叩かなくてはいけない。どちらもたいしたことはないが、早めに攻めておかないと、後で苦労することにもなりかねない。そうしてこの2国を占領してしまえば、この土佐は補給国にできる。その後で毛利の本国安芸を攻めろ。

野戦での戦法



城は森で囲まれている。この森に入って攻撃を仕掛ければかなり有利になる。ただ、調子にのって町に入ってしまうと商業価値が下がってしまうので、入りこめないように城を囲め。

城での戦法



門は西と南の計2カ所。こうやってみると西門から入ったほうがラクそうに見えるが、門を壊す手間がかかるため結局おなじになってしまう。本丸あたりで敵がウジャウジャしていたら突撃あるのみ!!

この国の武将の能力

大名の長宗我部元親、香宗我部親泰、吉良親貞など能力値が高い武将が3人いてなかなか恵まれている。早く四国統一しよう。



長宗我部元親。土佐の大名



香宗我部親泰。優秀な軍師



吉良親貞。なかなか使える

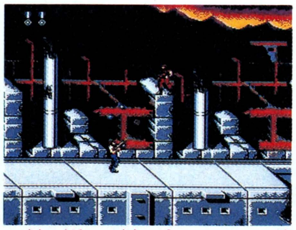


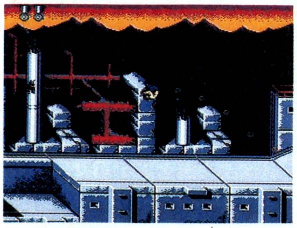
エイリアン軍団を抹殺しろ!!

エイリアン達と壮絶な戦いを繰り広げるこのゲーム。難易度は高いし仕掛けもいっぱいのまさにスーパーなゲームだ。このゲームのクリアのためには基本テクニックのマスターが必要不可欠だぞ。

斜め撃ち

ゲーム中で最も必要とされるのがこの斜め撃ちだ。様々な方向から出現する敵を確実に倒そう。ジャンプといっしょに使うととっても有効だ。


⬆高い所から狙い撃ちしてくる敵を斜め撃ちで倒せ


⬆ジャンプと組み合わせると広い範囲を攻撃することができる

ジャンプ

敵をよけたり、段差を登るのに使う。ジャンプ中の方向転換や攻撃も可能。


⬆敵に囲まれてしまってもこのようにジャンプでかわせば逃げられるぞ

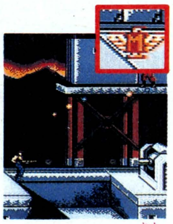
伏せる

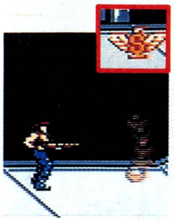
相手の弾をよけたり、伏せて撃たないと攻撃できない敵を攻撃するのに使おう。


⬆地中砲台など伏せないと攻撃できない敵もいる。素早く対応しよう

パワーアップ

パワーアップは主にショットの強化をする。その他に敵の全滅やバリアがある。


⬆マシンガンは連射が可能になる。硬い敵に使おう

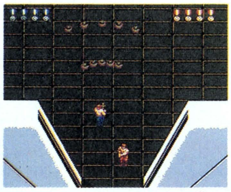

⬆スプレッドガンは5方向に弾が広がり、使いやすい

エイリアンに魂を奪われた戦士達

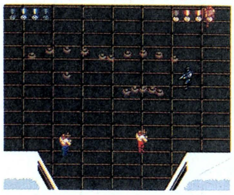
1面から5面まではエイリアンに乗り移られた軍人達との戦いになっている。次から次へと大量に出現するのでまとめて片づけていこう。砲台も素早く破壊するように。

耐久力について

スプレッドガンを持っているかどうかで耐久力が3段階に変化する敵がいる。

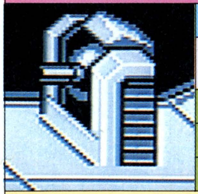
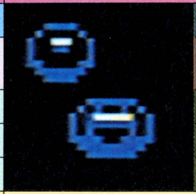
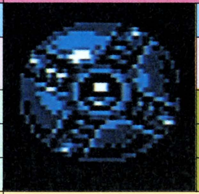
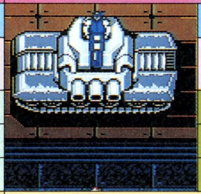
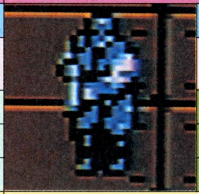
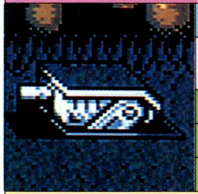
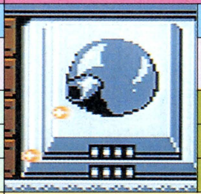
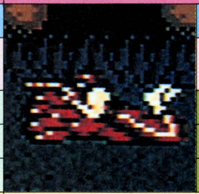
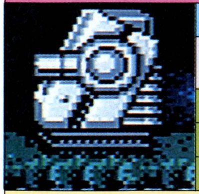
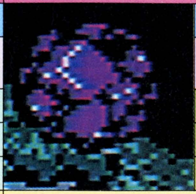
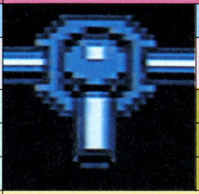
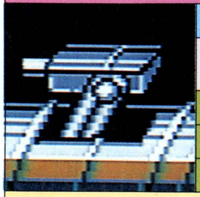
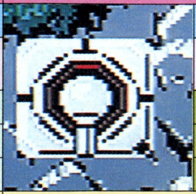
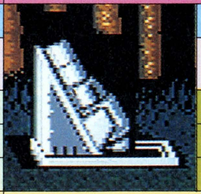


⬆スプレッドガンを1人が持っていると、耐久力は2段階めになる



⬇2人ともスプレッドガンの場合、耐久力は3段階めになり敵は一番硬くなる

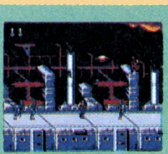
名前		
	出現面	
	得点	
	1	耐久力
	2	
	3	
説明		

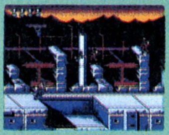
名前	画像	出現面	得点	耐久力1	耐久力2	耐久力3	説明
地中砲台A		1	500	12	16	19	プレイヤーが近づくと地中より出現し弾を撃つ。
アワ		4	30	1	—	—	天井のハッチより発射されゆっくりと漂う。
無死角回転砲		4	200	7	11	14	砲身を回転させ、プレイヤーとの角度が合うと弾を撃つ。
戦車		2	1000	16	20	23	3方向に弾を撃つ。乗っている兵士はプレイヤーを狙う。
兵士		1～5	60	1	—	—	画面の端から出現。いったん止まって弾を撃つ兵士もいる。
地中砲台B		3	200	8	12	15	プレイヤーが近付くと出現して、一定間隔で弾を撃つ。
ロケット兵		5	200	1	—	—	画面中を浮遊しながらプレイヤーに向かって弾を撃つ。
鳥人間ガース		4	60	1	—	—	扉から出現し、フロアーの切れ目で下にジャンプする。
砲台		2	500	8	12	15	砲身を回転させ、プレイヤーの方向に合うと弾を撃つ。
土のう兵		1，3	300	5	9	13	土のうの後ろに隠れていて弾を撃ってくる。
地中砲台C		5	500	8	12	15	プレイヤーが近付くと地中より出現し弾を撃ってくる。
落下石		5	300	5	9	13	坂に沿って転がる。出会い頭に注意しよう。
移動砲台		4	200	4	8	11	ポールに沿って左右に移動しながら弾を撃つ。
草むら兵士		3	100	1	—	—	草むらに隠れていて一定時間ごとに立って弾を撃つ。
手榴弾兵		1	300	1	—	—	トーチカの上から手榴弾を投げてくる憎らしい敵だ。
地中砲台D		5	300	8	12	15	プレイヤーが近付くと地中より出現し弾を撃つ。
回転砲台		5	200	7	11	14	砲身を回転させ、プレイヤーとの角度が合うと弾を撃つ。
トリプル		4	100	1	—	—	回転しながらプレイヤーを追いかけてくる。
打ち上げ砲台		3	1000	32	36	39	一定時間ごとに8発の弾を打ち上げる。弾の爆発に注意。
マシンガン兵		1～5	200 (2面では100)	1	—	—	静止したままでプレイヤーめがけてマシンガンを撃つ。

STAGE1 基地跡

このゲームは前作をしのぐ難しさなので1面といえども気を抜けない。ステージの最初から段差や斜めスクロールなどがあり高度なアクションが要求されるぞ。

①まずは小手調べ

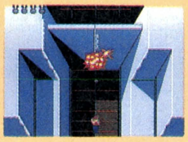

アイテムを取り逃がすな


斜め撃ちを上手く使え

兵士が弾を撃ってくる。撃たれる前に撃て!!

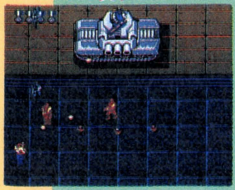
STAGE2 基地内部

このステージは1面と違って上から見た画面構成になっている。大型の戦車なども登場してくるぞ!!

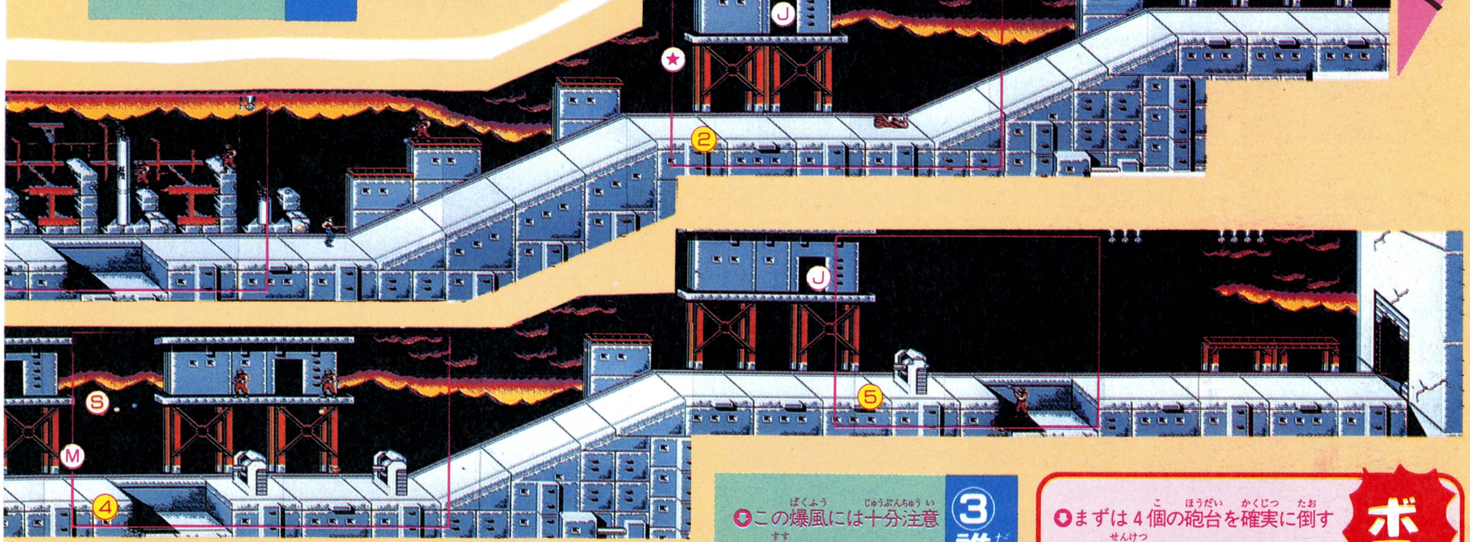

壁を壊して進んでいけ

①強敵戦車登場

戦車の撃つ弾を見切って攻撃しろ



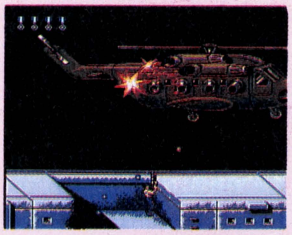
戦車は前方3方向に弾を撃ってくるので、弾の間に入って正面から攻撃しろ!!

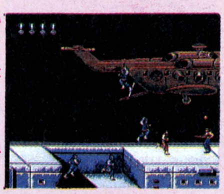


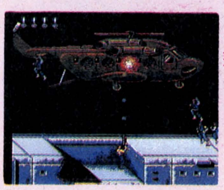
ボス登場!!

このボスは、まず最初に4つの砲台を倒さなければならない。砲台を倒したらまん中に弱点が現れるのでそこを狙って撃て。

まずは4個の砲台を確実に倒すことが先決だ




ボスがハッチから兵士を出してきた


赤く光る部分を狙って撃ちまくれ

③誰が投げているんだ

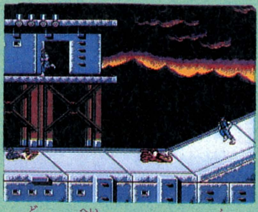
この爆風には十分注意して進んでいけ

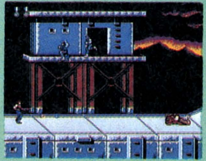


建物の陰から手榴弾が飛んでくるので、慎重に進んで行け!!

②敵が出てくる

上から兵士が次々と出てくるのでタイミングを見て一気に駆け抜けろ!!


土のう兵にはこっちも伏せながら攻撃だ


敵が降ってくる

⑤最後の難敵

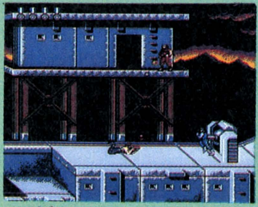
ジャンプして斜め撃ち

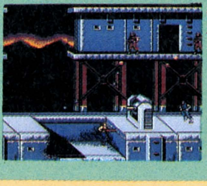


この敵は、窪みの中にいるので普通に攻撃してもダメだ!!

④砲台出現

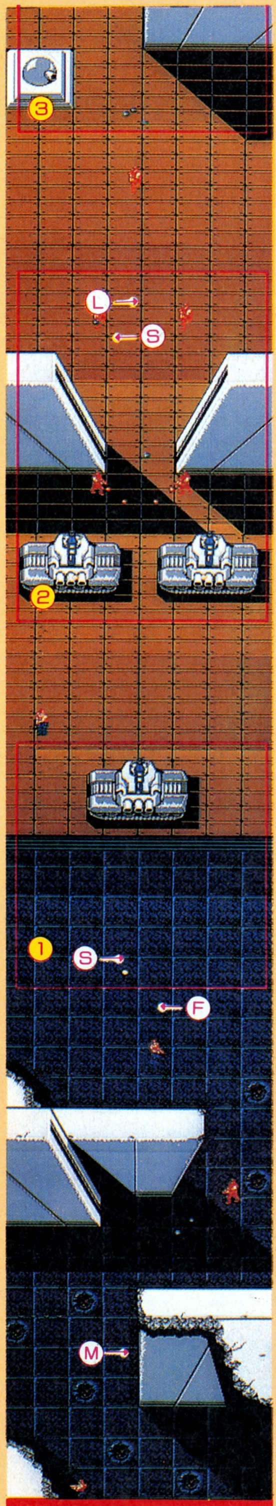
上の敵や左右から来る敵に気をつけながら速攻で砲台を倒せ。


砲台の撃ってくる弾は伏せていれば当たらないぞ

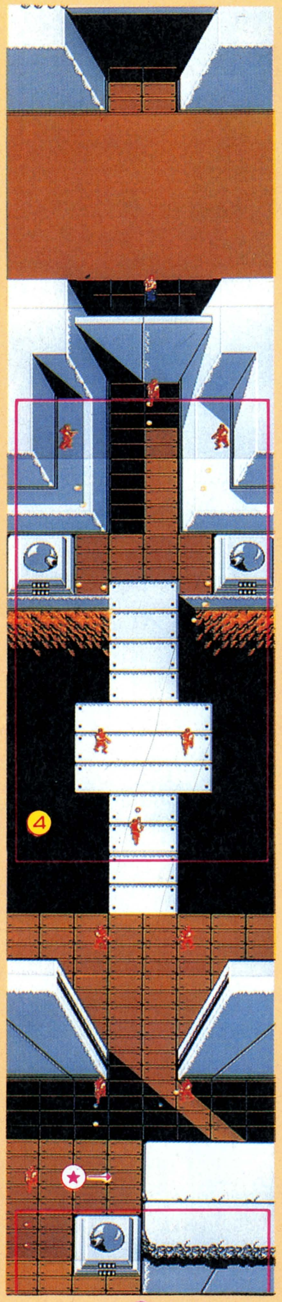

砲台が急に出現

※マップ内の数字はそれぞれ見出しの番号に対応しています

つづく

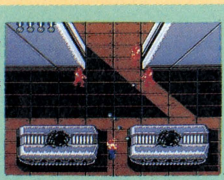


START

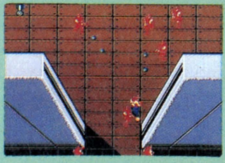


つづき

②敵の弾を見切れ



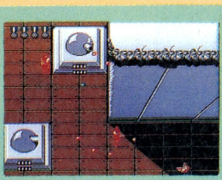
敵に弾がなかなか当たらないぞ



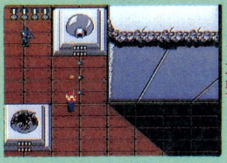
こうなるともうパニックだ

この区域は、敵が撃ちにくいところに隠れているので斜め撃ちを上手く使って切り抜けろ。

③砲台は早めに倒せ



これは悪い見本である

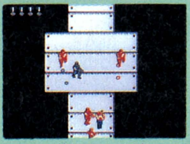


正面から少しずらして攻撃しろ

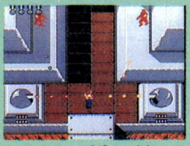
砲台は2台配置されているので1台ずつ画面に出して確実に倒しながら進んで行け。

④STAGE2最後の難関

マシンガン兵や砲台が配置されていて敵を撃つのが難しいが、斜め撃ちを上手く使って敵を倒せ。

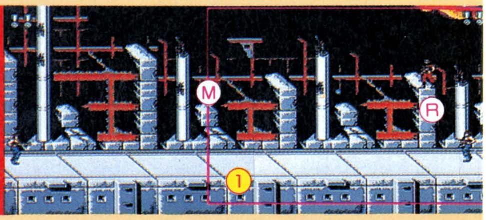


この橋からは落ちる事はないので安心だ

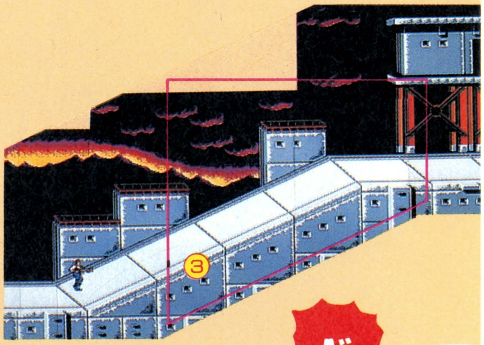


最初に砲台を倒してしまえば楽になるぞ

START

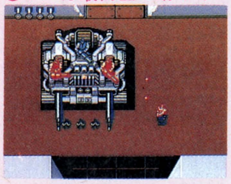


つづき

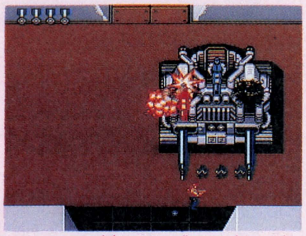


ボス登場!!

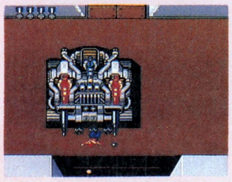
この戦車の様なボスは、プレイヤーのいる方向に弾を撃ってくるので考えて動け。3人の兵士がこのボスに乗っていて、まん中にいる青い奴を倒すとこのボスを破壊することができるが、まずは左右の赤いヤツから倒せ。



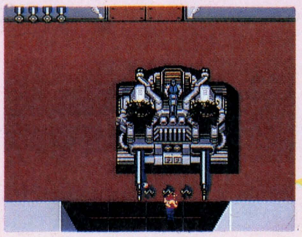
ボスは最初左に動くぞ



やっとの思いで2人いる赤い敵を倒した



レーザーにやられた

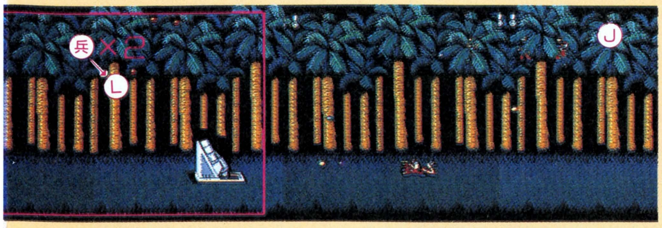


最後に残ったこいつを倒せばこのステージはクリアだ

記号の説明 Ⓜ=マシンガン、Ⓢ=スプレッドガン、Ⓛ=レーザーガン、Ⓕ=ファイヤーガン、Ⓡ=ラピッドビレッツ、Ⓑ=バリア、★=スペシャル、Ⓙ=ジェネレーター、兵=兵士

STAGE3 密林地帯

南米のジャングルを舞台としたこのステージは、地面にカモフラージュした砲台が現れたり突然木の陰から兵士が攻撃してくるなどプレイヤーを驚かす仕掛けがたくさん盛り込まれている。特に後半はすごいぞ!!



つづく

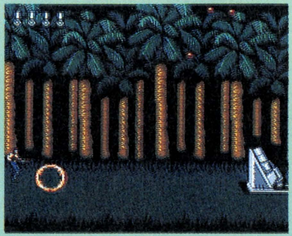


こんな感じの不気味なジャングルが延々と続くのだ

④ヘタな鉄砲…



これではもう行きすぎ



この位置なら楽に破壊できる

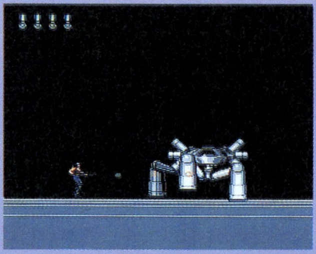


爆風にも注意が必要だ

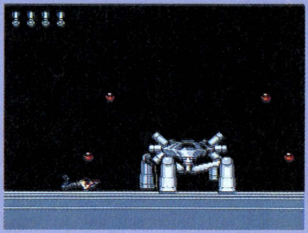
この砲台は普通に戦うとものすごく強いが、実は簡単に破壊することが出来るのだ。やりかたは上の写真の通りだ!!

撃烈六連機動砲スパイダル

この敵は常にプレイヤーをめがけて突進してきて、一定時間ごとに6方向に弾を出す。こいつの頭は乗ることが可能なので追いつめられる前に反対側に回ることが大切だ。



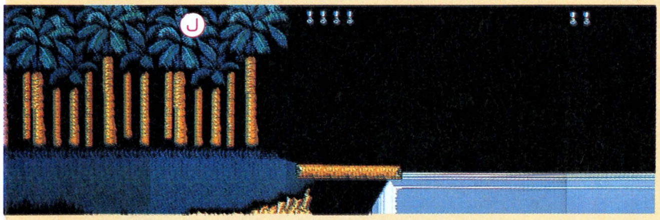
立って撃てばちょうど弱点に当てることができるぞ!!



弾は伏せれば当たらないが、敵が近すぎてはダメ!!



近づいてきたら頭の上に乗ってチャンスを待とう

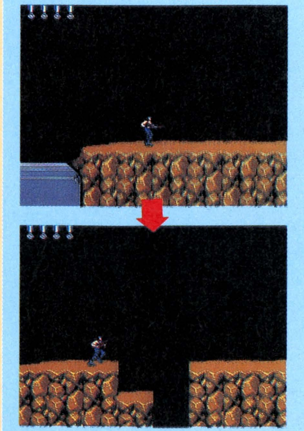


つづく

突然地面が!!

中ボスのスパイダルを倒してしばらく進むと、突然地面が次から次へと陥没し始めるのだ。予測も出来なかった激しい地形の変化に誰もが戸惑い、そして穴に落ちるだろう。

中ボスを破壊してここまで来ると、突然地面が揺れ始める

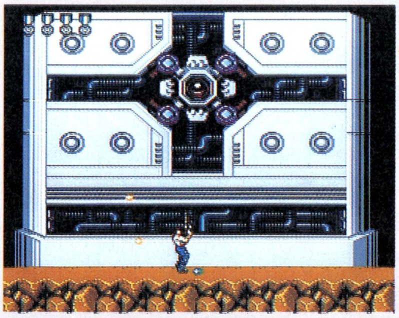


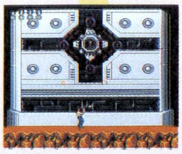
さらに進むと地面が足元からどんどん崩れ始めるのだ!!

ボス登場!!

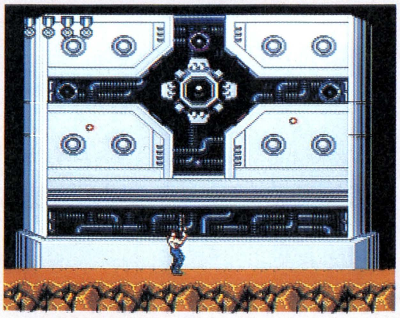
まん中よりややずらして上を撃ち左右から同時にくる弾（それ以外はじっとしている）をジャンプでかわしての繰り返しで楽勝!!

この位置から上撃ちを使うのがベストだ

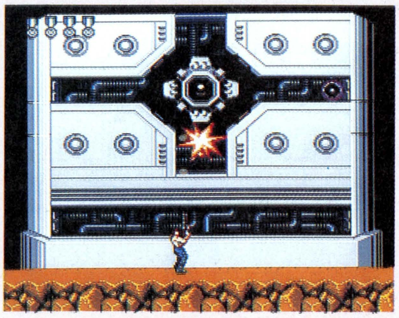




4つの小さな砲台が回転している間は攻撃してこないのでチャンス!!



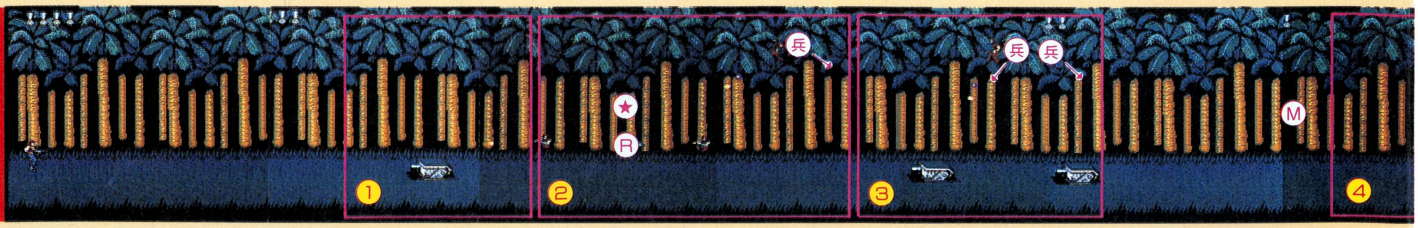
この2つの弾だけは当たるのでジャンプでかわさなければならない



小さな砲台は破壊することが可能

※マップ内の数字はそれぞれ見出しの番号に対応しています

START



①不意討ちに注意

スタートして少し進むと突然地面から砲台が現れて攻撃してくる。伏せ撃ち&ジャンプでうまくやっつけよう!!



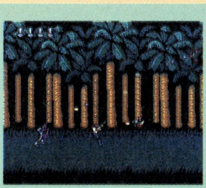
➡弾はジャンプだ!!



⬆伏せないと当たらないぞ

②木の上にも敵

木の上から銃で攻撃してくる兵士は斜め撃ちか、真下から上撃ちで倒そう。もたもたしてると弾を撃ってくるぞ。



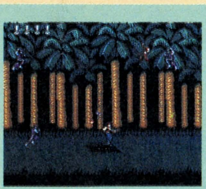
➡木の上の敵は速攻



⬆草むらの兵士がくせ物だ!!

③上から挟みうち

ここでは木の上から2人の兵士がプレイヤーを挟み込むように襲ってくるので、どちらか片方を速攻で倒してしまおう。

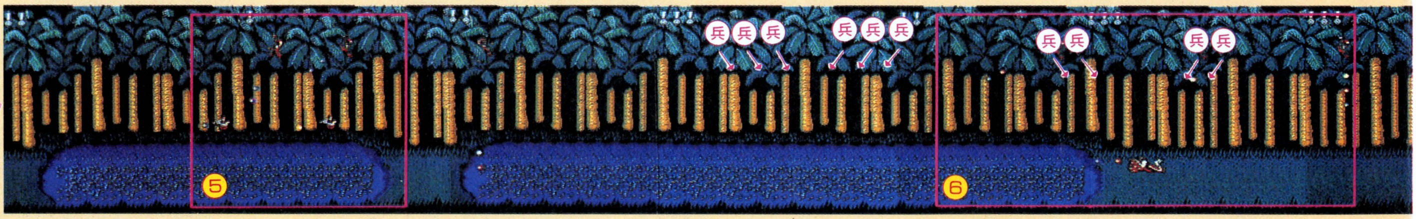


➡冷静に判断しよう



⬆このように素早く狙え!!

つづき



⑤池に潜れば無敵

池の中でも敵は激しく攻撃してくるが、実は池に潜ると敵弾はもちろん体当たりでさえやられない。これを利用しない手はない!!



➡あれ自分はどこだ



⬆と思ったらこんなとこに

⑥池の最後に待つ男

長い池の最後には土のう兵が待ち構えている。急いで倒してしまわないと、土のう兵の弾と兵士に追い詰められてしまうぞ!!



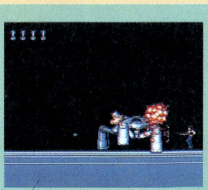
➡邪魔者は早めに



⬆池を抜けるとさらに強い

⑦地割れは楽勝だ

陥没する地面は少しずつ進んで、地形が完全に変化するまで待とう。それでもうまくいかない人は左の楽勝パターンを参考にしよう。

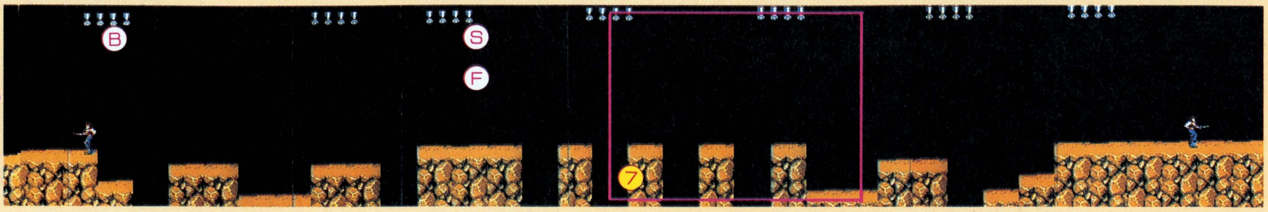


➡まず右端で破壊



⬆少し戻って進めばOK

つづき



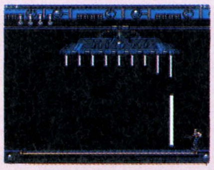
記号の説明 Ⓜ=マシンガン、Ⓢ=スプレッドガン、Ⓛ=レーザーガン、Ⓕ=ファイヤーガン、Ⓡ=ラピッドビレッツ、Ⓑ=バリア、★=スペシャル、Ⓙ=ジェネレーター、兵=兵士

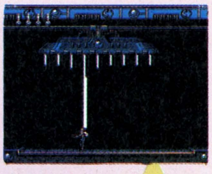
STAGE4 基地内部

後半はエレベータによる強制スクロールになっている。敵に囲まれるな！

ボス登場!!

ボス出現後、しばらくの間は右端が安全地帯だ。ここでボスが左へ動き出すのを待ち、イッキに砲身を破壊しよう。





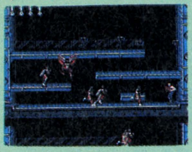
しばらくの間、ここが安全地帯だ



チャンス到来！

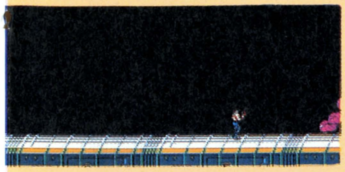
レーザーは高速だ。十分注意しろ！

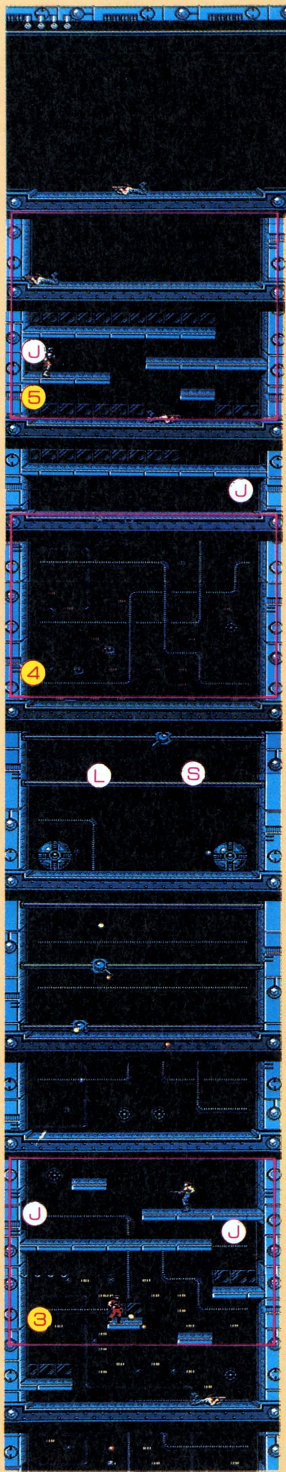
⑤超難関



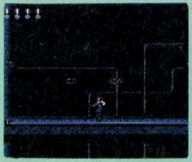
アセって昇ると、トリプルのエジキになる

落ち着いてトリプルを破壊しろ。





④しつこいトリプル



ギリギリまで引きつけてジャンプしろ!!

上方より複数のトリプルが出現する。撃ちもらしたら引きつけてジャンプでかわそう。

③ガースが2カ所から



襲い来るガース達。スキを見て上段へ登れ

ここにはガースの出現口が2カ所にある。右から出る3匹を倒したら、素早く上段へ登れ。

②壊れる天井



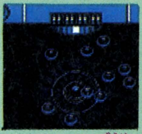
まずマシンガン兵を倒せ！



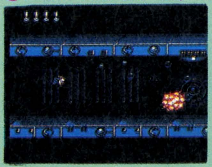
床下なら安全だ

ここの天井は、プレイヤーの弾が当たった所から、左右に崩れだす。安全な床下から攻撃しよう。爆風にも注意。

①アワ大量発生

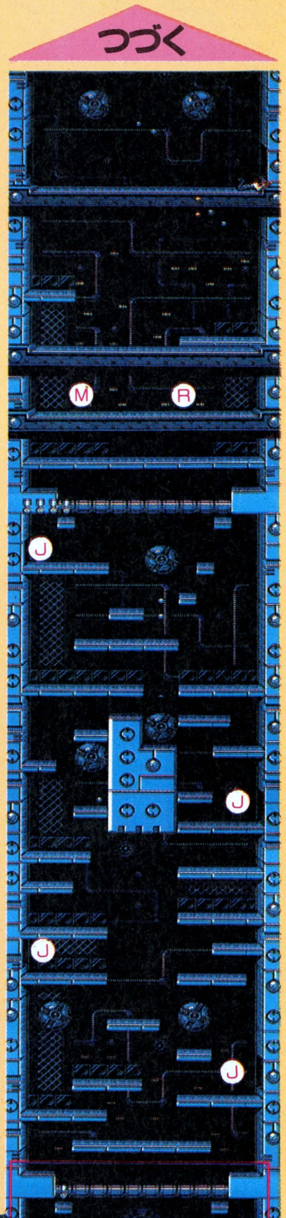


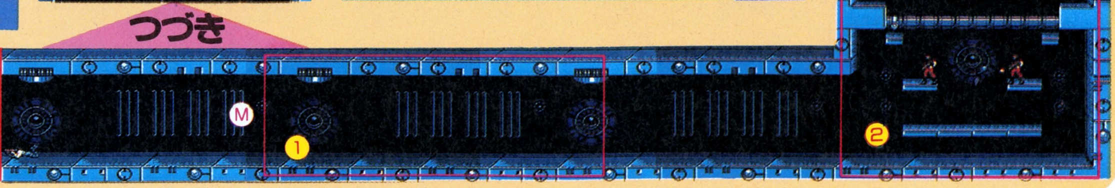
アワは、合計20個吹き出す



ジャンプしながら撃て

天井のハッチからはアワが次々と吹き出してくる。ハッチが見えたら、画面左方向でジャンプしながら撃て。



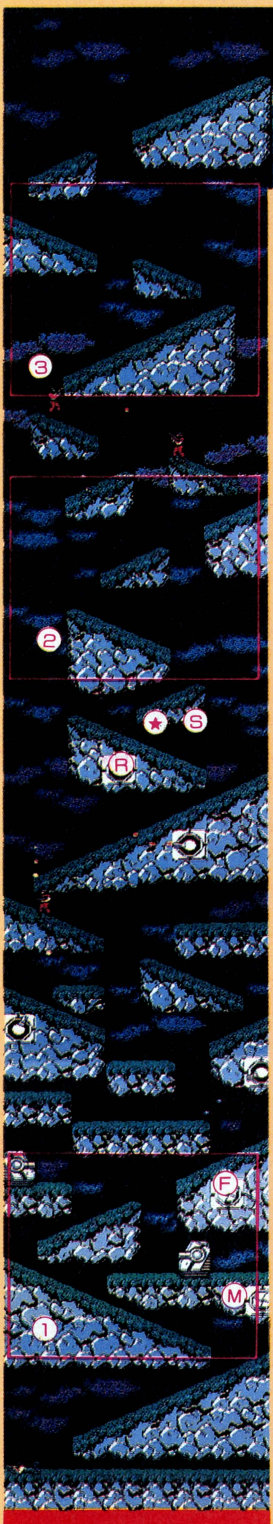


※マップ内の数字はそれぞれ見出しの番号に対応しています

STAGE5 基地外部

このステージは、前半が岩場、後半が階段状の地形で構成されている。前半はパワーアップアイテムが多数出現する。ボスとの戦いに備えて必ず取っておきたい。後半は、いたる所に砲台や敵兵の出現口があるので、降りる時は注意しろ。





START



○岩は動きを見極めて破壊しろ!!

③落石注意

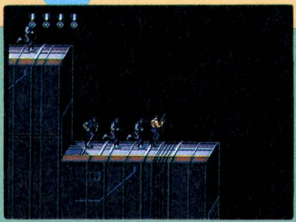


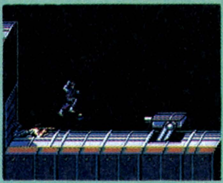
○イッキに登ると大量に出現し、非常に危険だ。やはり1個ずつ壊していこう

転がってくる岩は、一度に多数を出現させるとやっかいだ。1個ずつ破壊しながら進もう。

④降下は慎重に!

ここでは、後方のシャッターから敵が現れたり、床から砲台が飛び出したりする。迂闊に飛び下りると、敵に囲まれてしまうぞ!





○戦闘中飛び降りてくる敵にも注意しろ

②ロケット兵出現



○2人1組のロケット兵。この程度ならたいしたことはない



○ナメてかかると、こんな状態になる。なかなか手強いぞ!!

画面下の左右から現れるロケット兵は、こまめに倒していかないと大変なことになるぞ。

①アイテムは確実に取れ!

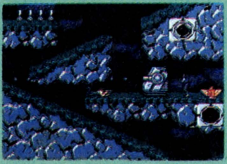
ここのセンサーを撃つとアイテムが出現するが、その前に砲台や敵兵を倒しておかないと取り損ねてしまう。



○出現したアイテムは上段に落ちる



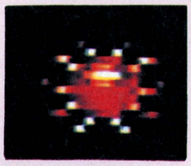
○センサーを撃つとアイテムが出現



○砲台が邪魔だ。早く取らないと消えてしまうぞ!!

ボス登場!!

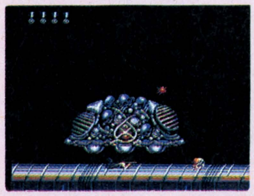
このボスの弱点は中心の点滅するコアだ。赤いウニ状の弾を優先的に破壊し、ガイコツをジャンプでかわしながら、じっくり攻撃しよう。



○ウニ状の弾は、滞空時間が長い



○ガイコツは着地後、地上を移動



○ボスは時々降下する。真下は危険だ。左右でかわせ!!



○ウニ状の弾を破壊しておけば、攻撃をかわしやすいぞ

記号の説明 Ⓜ=マシンガン、Ⓢ=スプレッドガン、Ⓛ=レーザーガン、Ⓕ=ファイヤーガン、Ⓡ=ラピッドビレッツ、Ⓑ=バリア、★=スペシャル、…=ジェネレーター、兵=兵士

パズルゲームの王者

TETRIS ゲームミュージック〈CD〉

テトリス

バラエティなスペシャル・バージョン
11曲を含めた
乗り乗りの全19曲!!

2/21 ON SALE



ヤッホー!! 得点アップまちがいなし
「テトリス」純正ゲームミュージックでGOOD!!
やっぱ、「テトリス」には、これでなくっちゃ!!

●**PLCE-901**(税込価格)**¥2,600**

●収録曲：1 ホーカーズ・ソング 2 テクノトリス 3 カリンカ 4 ノーザン・カントリーズ・マンボ 5 トロイカ'90 6 トニック・フラッド 7 ファースト・ディヴィジョン 8 ラス 9 ニードルウーマン 10 ヒーローズ・コンペティション 11 オーダ 12 オリジナル・バージョン・メドレー(8曲)

●作曲・編曲・演奏：田口 洋/四元 久/篠田元一



PLATZ

販売：株式会社プラッツ　〒150 東京都渋谷区広尾5-21-2 長谷部第2ビル　TEL.03-449-9711(代表)
　　有限会社ビー・ピー・エス　〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル5F　TEL.045-931-0151

DISTRIBUTED BY NIPPON COLUMBIA CO., LTD.



ドラマティック
FAMICOM FAMILY
超リアルアクションRPG大巨編
ファミコン用3メガ・バッテリーバックアップ付カセット
はるか天空のソナタ
GOD SLAYER
標準価格7,600円(税別)
4月13日発売
©1990 SNK CORP.
ゴッド・スレイヤー
対戦型 1人でも遊べます
Nintendo GAME BOY
ファンタスティック
オセロタイプ パズルアクションゲーム
ゲームボーイ用専用カートリッジ
Funny Field
標準価格3,090円(税込)
4月下旬発売予定
©1990 SNK CORP.
ファニーフィールド
SNK
SNKテレホンサービス 東京:03(865)4791 大阪:06(338)2570
株式会社エス・エヌ・ケイ 大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号／東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4青木ビル2F
ファミリーコンピュータ・ファミコン ゲームボーイは、任天堂の商標です。

ゲームミュージックに凄いクオリティーが誕生した。

メルダックの M's LABO シリーズ

今、ゲーム・ミュージックが注目を浴びる中で、従来にはなかったクオリティの高いサウンド作りに力を注ぎ、新しいゲーム・ミュージックシーンの確立をはかるべく誕生したのが、メルダックのM's LABOシリーズです。実力派のミュージシャン達によって実現した本格サウンド、これまでのゲーム・ミュージックにはみられなかった本格的ヴォーカル入りのイメージソングなど、まったく新しい発想と斬新な構成で、今、堂々登場/ゲームファンにはもちろん、一般の方にもお楽しみいただけるハイレベルなゲーム・ミュージックです。

DOUBLE DRAGON 本格アクションの臨場感がほとばしる!

双截龍 II The Revenge™

テクノスジャパンの大ヒット作

©TECHNOS JAPAN CORP.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

初回特典：
オリジナルイラストステッカー付。



(CDのみ)

CD・カセット共 ¥2800(税抜価格¥2718)
CD：MECG-28001／MT：METG-28001

'90.3月10日 ON SALE

U.S.CHAMPIONSHIP V'BALL 砂上の熱い戦いがゲームミュージックでよみがえる!

テクノスジャパンの大ヒット作

©TECHNOS JAPAN CORP.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

初回特典：
オリジナルイラストステッカー付。



(CDのみ)

CD・カセット共 ¥2800(税抜価格¥2718)
CD：MECG-28002／MT：METG-28002

'90.3月10日 ON SALE

コンピュータが織りなす音のイリュージョンにアクセスするハイパー電脳ファンク集団 "O'bits"

今、僕達の周辺に存在するさまざまなコンピュータたち。CGに代表されるアートの世界や、音楽の世界にまでもそのパワーを発揮しています。O'bitsはそんなコンピュータの紡ぎ出すサウンドの奔流を自在に繰り、時にはやさしく、時には激しく君のニューロンにアクセスしていきます。今後M's LABOシリーズの核となるO'bitsは、いつか君達の前にその姿を、その正体を現すことでしょう。それまでじっくりと聞いててほしい。O'bitsはきっと君の心のリターンキーを押してくれるはずです。

O'bits： Orbit(天体の軌道、軌跡)、
OH, bit(bitはコンピュータの情報量の基本単位)

M's LABOシリーズのサウンドプロデュース集団『O'bitsプロジェクト』は、アーティストグループ"O'bits"に毎回多彩なゲストを迎えて構成されます。

期待の M's LABO シリーズ第2弾!
スーパー・マリオブラザーズ・スペシャル
4.21発売予定!

任天堂ファミコン・ソフト超ヒット作/
全曲ヴォーカル入り L.A.レコーディング
全米トップクラス・ミュージシャン演奏

株式会社メルダック 〒107 東京都港区南青山1-1-1 新青山ビル東館 meldac TEL.03(423)2525 FAX.03(423)3356


ファミリーコンピュータ™用
カセットシリーズ
2月23日発売
¥5,500（税抜）
R55V5927
並のゲームにあきたオツムへ喝！
●華麗なグラフィックの全29ステージ！
●ステージを指定してのゲーム可能！
●ボール・スピードを3段階に設定可能！
レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとの場所にもどせ。
一見簡単そうでも、じゃまものがいっぱいあってなかなか思いどおりにはいかないぞ。
全国のパズルッ子におくる！
ARCTIC
ACTIVE RAIL PLAYING GAME アークティック
アクティブ　レール　プレイング　ゲーム
© 株式会社アートディンク
超本格派R.P.G.
聖者アバタールをめざして、
君の運命の旅が始まる…!!
Ultima
ウルティマ―聖者への道―
絶賛発売中
¥5,900
（税抜）R59V5922
シナリオ制作/ロードブリティッシュ
音楽制作
音楽制作/戸田 誠司(FAIR CHILD)
TM & C Richard Garriott ORIGIN SYSTEMS INC.
ファミリーコンピュータ™、ファミコン™ は任天堂の商標です。
ポニーキャニオン
新作ニュース 03-236-2000
PONY CANYON



わくわくゲームボーイ
GAME BOY™用
カセットシリーズ
ゲームボーイは任天堂の商標です。
ペンギン・ランド
PENGUIN LAND
3月21日発売
0334
©SEGA 1985
じゃまものが待ち伏せる氷の迷路を通って、地下のフェアリーちゃんの家まで卵を割らずに届けられるか？ アドリーくんのかわいいキャラクターで、心もほのぼのとするアクションパズル・ゲーム決定版。
●仕掛けがいっぱいの全25面！
●好きな面から始められるセレクト機能！
●選択式のBGMは全3曲！
¥3,090（税込）
R30G5928（DMG-PLJ）
将棋
機能満載のオモシロ将棋!!
発売中！
GAME BOY
将棋
●1メガROM
¥3,400（税込）
R33G5926（DMG-SGJ）
対戦型
1人でも遊べます
●2人でもOKの対局モード！
●ヒント機能付き詰め将棋が60題！
●相手の駒が見えないミステリー将棋モード！
PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
札幌支店／011-232-5151
東京支店／03-464-9201
大阪支店／06-541-1971
福岡支店／092-751-9635
仙台支店／022-261-1741
名古屋支店／052-602-0111
広島支店／082-243-2916
ニッパンポニー／03-667-3741

なんて、ひっくりかえる。

アスキースティックのアスキーが放つニューコンセプト。
2年の開発期間を経て、頂点に達したエルゴノミクス・フォルム。
RPGプレイの常識をくつがえす完全片手操作!!

ERGONOMICS［エルゴノミクス＝人間工学］人と機械の関係を快適にして、効率よくすることを目的にした理論。
ここ数年、家具、家電などを中心にエルゴノミクスの考えをとりいれたデザインの製品が発売されています。



❶片手(左手)で操作できるから、ゲームをしながらマッピングや解説本の確認がラクラクできます。
❷グリップに世界初のローリングアジャスト構造を採用。あらゆるプレイヤーの手にジャストフィットします。
❸操作系パーツは指の動きを考えて理想的にレイアウト。長時間の連続プレイでも疲労度がグンと減少しました。
❹コードの長さはじつに1350㎜。プレイヤーのさまざまなゲームスタイルにお応えします。
❺A・Bボタンにはクリック感に優れたタクトスイッチを採用。プレイの確実性をさらに高めました。
❻「ドラゴンクエストⅣ」はもちろん、「女神転生Ⅱ」や「ウルティマ～聖者への道～」「ウィザードリィⅢ」など人気のRPGで使用できます。

ASCII HARDWARE

常識

使ってひと言、ご推薦。

いとうせいこう氏（クリエイター）

『ファミコン環境』を考える上で、このL5は重要な位置を獲得するだろう。いや、よりよい環境でゲームを楽しむためのテクノロジーが、ここから始まるといった方がいい。TVゲームのための環境改善が、いずれインテリアをも変える。L5はその第一歩をしるしたのだ。

さくまあきら氏（マルチクリエイター）

左手だけで全て操作できるこんなコントローラーを待っていた！RPGをプレイする場合、経験値をかせぐ時に便利だし、プレイしながらメモをとれるので大変役立つ。ゲーム時間も大幅に短縮できそうだ。キャラが死にそうな心配がある時は右手であらかじめリセットスイッチに手をかけておくのもテクニックだね。

堀井雄二氏（ゲームデザイナー）

ボクはヘビースモーカーなので、タバコを吸いながらゲームをすることが多いんです。だから、片手でプレイできるコントローラーはけっこう、うれしいですね。

中村光一氏（チュンソフト社長）

ASCII STICK L5（アスキースティックエルファイブ）を使って、おじいちゃんはたばこをふかしながら、おばあちゃんは料理をしながら、お父さんはグラスを片手に、お母さんは家計簿をつけつつ、お兄さんはパソコンのキーボードを打ちながら、お姉さんは彼氏と電話をしながら、そして君は宿題をやりながら、ドラゴンクエストⅣを誰よりも早く解こう！



アスキースティックエルファイブ

ASCII STICK L5

2月9日㈮発売

標準小売価格2,400円　表示価格には消費税が別途付加されます。

受験生が待っていた、驚異の合格テクニック誕生!

スーパー暗記法™

★英単語200個を1日で丸暗記!
★世界史年表(約300項目)を1日で!
★漢字や理数の公式などは通学途中!
★定期試験なら一夜づけで十分!



通信指導システム

驚異の㊙暗記テク、遂に公開!!

「高校受験コース」と「大学受験コース」

お急ぎの方はお電話で! 03-318-6111 (受付:朝・9時30分〜夜・8時(年中無休))

合格術の達人

現在の受験は暗記で合否が決まります!!
私の暗記テクニックすべてを
おしえましょう。



独自の暗記法を駆使して昭和49年東大理Ⅲ(医学部)に進学。東大在学中にあらゆる課目、あらゆる試験で、ほとんどトップランクを維持し、卒業時に銀時計を授与される。(銀時計は最優秀卒業生のみに与えられるもの。)

●監修
萩原雄二郎先生

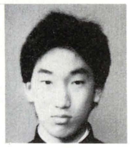
先輩からの熱き体験メッセージ!



山岡信一郎
慶大経済学部
(戸山高校卒)

偏差値アップにすごい威力!

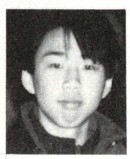
義塾の看板学部に入れて、こんなウレシイ事はありません。受験勉強で最も要求される点は、①わずかの時間に②多くの事柄を覚えられるか、です。その方法を教えてくれたのが、暗記法でした。こいつだけは、チョット、すごいな。



山田和範
早大商学部
中大経済学部
(海城高卒)

一か月で偏差値69に!

今ふり返ってみて、これまで受験勉強で悩んでいたのがウソのようでした。暗記法講座を始めて一か月もすると、55そこそこの偏差値が69にまで急上昇しました。あきらめかけていた早稲田大学に入学できて、大変喜こんでいます。



高原有知
三愛高校
(豊沼中卒)

定期試験に大満足!

ある少年雑誌の広告を見て、ボクもさっそく入学。一か月でテクニックを身につけ、中間テストにチャレンジしたところ、自分でも驚くほど好結果を得られました。ナゼ?ってみんなが言うけど、これだけはゼッタイ教えたくないよ。



加藤弘子
青山学院附属高等部
(宮前平中卒)

受験はテクニック!

萩原先生の暗記法にであって、もっとも効果的な受験テクニックを身につけることができました。ハッキリ言って、受験はテクニックをもっていないと不利!その一言につきます。時間もムダなく、一度覚えたら忘れないのだから…。

学力アップの秘密がいっぱい!!

案内書無料!

「高校受験コース」・「大学受験コース」のどちらかを明記して左記へ。

●希望コース
●〒住所(フリガナ)
●氏名(フリガナ)・学年
●電話番号

41円
〒166
東京都杉並局
私書箱44号
日本進学指導センター
B278係

〒166東京都杉並区成田東4-36-15
日本進学指導センター


MOTTOMO
ABUNAI
TAKA AND YUJI ARE UNBELIEVABLE GUYS IN MINATO POLICE STATION.
DEKA
YOKOHAMA CITY COPS STORY
もっともあぶない刑事
ABUNAI DEKA
卑劣な悪党に正義の怒りが炸裂する!!
スーパー刑事コンビ「タカ&ユージ」がROMカセットになって登場!!



キャッチ・ザ・ハート ──
TAITO
コミカルアクションゲーム
DON DOKO DON
ドン ドコ ドン
ファミリーコンピュータ用ROMカセット
3月9日㊎発売!!
価格 5,900円
※上記の価格には、消費税は含まれておりません。
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
タイトーファミコン情報局
東京 03(239)4000 高松 0878(33)6340
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 © TAITO CORP. 1990

キャッチ・ザ・ハート

TAITO

Nintendo GAME BOY™

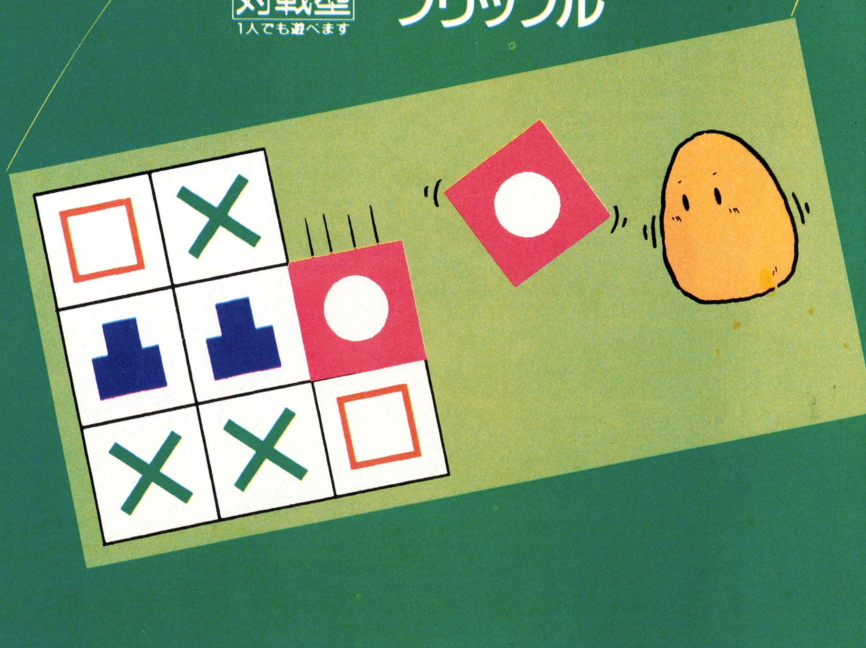
ゲームボーイに遂に登場!!

消せない、消せます! 消せるとき、消せれば、消そう。

FLIPULL™

AN EXCITING CUBE GAME

対戦型 1人でも遊べます フリップル



3月16日㈮発売!!

ゲームボーイ™専用カートリッジ

● 価格3,090円

（上記の価格には、消費税が含まれております）

株式会社タイトー

本社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3

ゲームボーイは任天堂の商標です。

タイトーファミコン情報局

東京03(239)4000 高松0878(33)6340



Catch The Next Wave.
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM
カラー液晶画面(4096色を発光)の大迫力
●バックライト機能で暗い所でも鮮明な画面
スピーディーなリアクション
CPUクロック周波数16MHz
マルチプレイが楽しめる
最高8台のリンクスが接続可能
※画面は、ハメコミ合成です。
Electrocop
エレクトロコップ
BLUE LIGHTNING
ブルーライトニング
CALIFORNIA GAMES
カリフォルニアゲーム
GATES OF ZENDOCON
ゲートオブゼンドコン
GAME CARD SOFT 標準小売価格 各¥4,300
ATARI LYNX
PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM
LYNX SPECIFICATION
外形寸法：270mm×105mm×40mm
重　　量：700g（単3電池6本を含む）
使用電源：単3アルカリ乾電池6本
/ACアダプターDC 9V（オプション）
画　　面：3.4インチバックライト付カラー液晶
色　　数：16階調 4096色
機　　能：ディスプレイ上下反転
入出力端子：COMLYNX端子（LYNX 8台まで接続可）
ヘッドホン端子
本体価格 ¥29,800
（ゲームカードソフトは付属されていません 消費税は含まれていません）
製造元 ATARI 株式会社 アタリジャパン
総発売元 mumin 株式会社 ムーミン 本社 〒105 東京都港区芝3-1-14 日本生命赤羽橋ビル7F 電話（03）455−6161（代表） 大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1-3-4 日本生命長堀橋ビル5F 電話（06）251−4001（代表）

'90年代のゲーム情報

2大スペシャル企画

PC・メガドラ ゲーム対決!
アフターバーナー
ゴールデンアックス

恒例・対決企画今回はPCとメガドラ全面対決! セガの有名ゲーム2作が、果たしてどういう出来映えになった!?

ファミコンCMベスト10

なつかしの名作CMから、思わず笑うオモシロCMまで、全10作+αをまとめて見せる! ビデオならではの大企画

緊急特報
CESレポート

アメリカよりのホットニュース! メガドラ『フェリオス』『ムーンウォーカー』をはじめ、ココでしか見られない情報

新作ゲーム完全解剖

ファミコン 女神転生II/ウィザードリィIII SDバトル大相撲/信長の野望 戦国群雄伝

PCエンジン ダウンロード/スプラッターハウス

ゲームボーイ SD戦国伝 ゲーセン 1941



ファミマガ Video

3月号大好評発売中・1980円(税込)

VHSのみ・HiFi-STEREO・45min

徳間書店

'90年も最新情報!

徳間書店



ハイパーに迫る！
メガドライブ専門誌

メガドライブFAN

3月号 490円（税込）

好評発売中



2大特報

ファンタシースターIII
アフターバーナーII

ゴーストバスターズ／重装機兵レイノス
ニュージーランドストーリー／エアダイバー
スーパーリアルバスケットボール／ズーム！
TEL・TELまぁじゃん／TEL・TELスタジアム
アトミックロボキッド

発売直前！攻略のための別冊付録

ソーサリアン

見てわかるゲーム情報

ファミマガ Video

3月号 1980円（税込）

好評発売中

（VHSのみ・45分・HiFi STEREO）

3大スペシャル

PC・メガドラゲーム対決

アフターバーナーとゴールデンアックス徹底比較なのだ

ファミコンCMベスト10

CESレポート

メガドライブ新作をはじめ目白押しだぞ

女神転生II／ウィザードリィIII／SDバトル大相撲
ダウンロード／スプラッターハウス／SD戦国伝／ほか



アンケートに答えてゲームをもらおう！

ファミマガ読者プレゼント！120本

応募のきまり

左のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号1つ(①～⑥)を書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは2月22日(必着のこと)。発表は3月23日発売のNo.7です。

アンケート

1 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

2 また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

3 これから買おうと思っているゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

4 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームを、表4から2つ選び、番号を書いてください。

5 また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

6 ファミマガ以外によく読む雑誌を表2から選び、番号に○をつけてください。

7 あなたが持っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号に○をつけてください。

9 好きなゲームのジャンルを3つ選び好きな順に番号を書いてください。

①シューティング
②アクション
③ロールプレイング
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他

10 パソコン、ビデオゲーム、PC Engine、セガからファミコンに移植してほしいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。

11 今号の付録、RPG攻略ノートについてどう思いましたか。次の中から選び、番号を書いてください。

①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④必要がなかった。
⑤特に何も思わない。

12 これから買おうと思うゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。

13 今後、ファミマガで特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

14 また、攻略特集して欲しいゲームボーイソフトを表5から2つ選び、番号を書いてください。

15 ハガキの下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを次の6項目について評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ キャラの動きやカワイさ、成長の具合などをチェック

音楽・効果音 何回聞いてもアキてこない音楽かどうかをチェック

お買い得度 ゲームの値段と内容がうまく釣り合っているかチェック

操作性 ゲームのキャラは動かしやすいかどうかという操作性をチェック

熱中度 ゲームにどのくらいノメりこめたかという熱中の度合いをチェック

オリジナリティ 今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかどうかをチェック

今号のプレゼント 各20名様

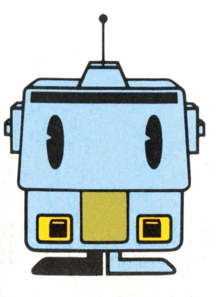
①忍者龍剣伝……24
②魔神英雄伝・ワタル……30
③ウルトラマン倶楽部2……34
④パワーサッカー……38
⑤なんてったって！ベースボール……42
⑥アークティック……44

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

No.	表2 雑誌名
1	PC Engine FAN
2	月刊PCエンジン
3	(勝)PCエンジン
4	ファミコン通信
5	ファミコン必勝本
6	(勝)ファミコン
7	その他のファミコン雑誌
8	テクノポリス
9	LOGIN
10	メガドライブFAN
11	Beep！メガドライブ
12	コンプティーク
13	POP・COM
14	MSX・FAN
15	MSXマガジン
16	ゲーメスト
17	コロコロコミック
18	週刊少年ジャンプ
19	週刊少年サンデー
20	週刊少年チャンピオン
21	週刊少年マガジン
22	その他のマンガ誌
23	BOMBなどのバラエティアイドル誌
24	その他

No.	表1 今号の記事
1	〈新作〉ウルトラマン倶楽部2
2	〈新作〉パワーサッカー
3	〈新作〉なんてったって！ベースボール
4	〈新作〉アークティック
5	〈攻略〉信長の野望 戦国群雄伝
6	〈攻略〉Super魂斗羅
7	〈特報〉ドラゴンクエストIV
8	〈特報〉忍者龍剣伝II
9	〈続報〉魔神英雄伝・ワタル
10	テレマガSTATION
11	ファミマガJournalマンガトピックス
12	ファミマガJournalインフォメーション
13	超ウルトラ技+1
14	30秒Q速解答
15	ぼくたちゲーセン野郎
16	1989ゲーム大賞
17	週間ファミマガヒットチャート
18	超新作ゲーム先取り大作戦
19	ひとめでわかる新作カレンダー
20	〈付録〉RPG攻略ノート

No.	表3 機種名
1	スーパーファミコン
2	PC Engine、PC Engineシャトル、PC Engineコアグラフィックス
3	PC Engineスーパーグラフィックス
4	MSX、MSX2、MSX2+
5	セガマスターシステム
6	MEGA DRIVE
7	PC-8801、PC-9801シリーズ
8	X68000シリーズ
9	FM TOWNS
10	ゲームボーイ
11	リンクス
12	その他
13	何も持っていない
14	特に買いたくない



※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。



03 459-8000

テレマガSTATION

ステーション

時代が求めたテレマガ。キミはもう聞いたよね？

2/17〜2/23 なつかしのゲーム音楽大特集〜その1〜

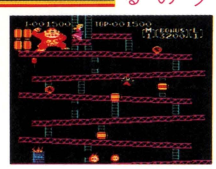
新作ゲームばかり目がいってしまいがちだけど、古いゲームには古いゲームの味があるもの。「ここらで古いゲームの特集を組んでよん。やってくれなきゃ泣くぞ」ってハガキをくれた栃木県のさるちえもんじサン。よ〜し、さあ泣け!! 違った、泣かなくてよいぞ。キミの為に特集組むぞ(⬆ウソ)。テレマガって良いコーナだねっ？



⬆覚えてる？「オイカケアカベー」だよ



⬅名作の『スパルタンX』。トーマスの飛び蹴りがうなる



⬅おぉ『ドンキーコング』!! マリオ君初登場のゲーム



おまけのひとこと

テレマガのお兄さんと、お姉さんの名前はないの？（鹿児島県／鹿児島桜くん）。というハガキが来始めたので、2人のニックネームを募集するよん。かっこいい名前を考えてね（お兄さん）。カワイイのがいいな（お姉さん）。

テレマガ読者が選んだゲーム音楽ベスト5

以前に募集した、ベストミュージックオブ'89の結果はテレマガで聞いてくれたよね？ なにぃ聞き忘れただとぉ？ じゃあここで発表してあげる。でも結果はスペースの都合で5位まで。

1位	スーパーデイフオルメ SDガンダム2
2位	ファミコン探偵倶楽部2
3位	がんばれゴエモン2
4位	ジーザス
5位	天地を喰らう

テレマガスケジュール

2/10〜2/16	バレンタインウル技特集
2/17〜2/23	なつかしのゲーム音楽大特集〜その1〜
2/24〜3/2	究極の㊢ゲーム特集

テレマガは毎週金曜日にテープ交換します。

No.	表4 ゲーム名
1	アークティック
2	アーディス
3	悪魔くん
4	悪魔城伝説
5	アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ
6	イースII
7	怒III
8	井崎脩五郎の競馬必勝学
9	いただきストリート
10	井出洋介名人の実戦麻雀II
11	イメージファイト
12	ウィザードリィIII
13	宇宙警備隊
14	ウルトラマン倶楽部2
15	エアーウルフ2
16	SDバトル大相撲
17	SDヒーロー総決戦
18	影狼伝説
19	勝馬伝説
20	ガデュリン
21	仮面の忍者花丸
22	がんばれゴエモン外伝
23	ガンヘッド
24	キテレツ大百科
25	キャッスルクエスト
26	キャプテン翼II
27	クォース
28	孔雀王2
29	ゲートイン
30	ゲームパーティー
31	幻獣創世紀
32	甲子園2
33	ゴッドスレイヤー
34	ゴルゴ13第二章
35	坂本龍馬
36	サンサーラ・ナーガ
37	シェラザード2
38	シャンカラ
39	白い鷹
40	スーパーエクスプレス殺人事件
41	SUPER魂斗羅
42	スーパーチャイニーズ3
43	STED
44	ストリートファイター（仮称）
45	装甲騎兵ボトムズ
46	それいけ！甲子園
47	TITAN
48	ダッシュ野郎
49	ダンジョン放浪記
50	チップとデールの大作戦
51	地理制覇大冒険
52	ディープダンジョンIV
53	帝都大戦
54	デッドフォックス
55	ドラえもん（仮称）
56	ドラゴンクエストIV
57	ドラゴンファイター
58	ドラゴンユニット
59	ドンドコドン
60	ナイトムーブ
61	なんてったって!!ベースボール
62	虹のシルクロード
63	ニチブツマージャン（仮称）
64	日本一の名監督
65	忍者らホイ！
66	忍者龍剣伝II
67	熱血高校大運動会（仮称）
68	熱血高校ドッジボール部〜サッカー編〜
69	熱血野球小僧（仮称）
70	NORTH & SOUTH
71	信長の野望・戦国群雄伝
72	パジャマヒーロー
73	パズルボーイS'（仮称）
74	ぱたぱたパニック
75	パチ夫くん3
76	ぱられるワールド
77	バルダーダッシュ
78	パワーブレーザー
79	飛龍の拳III
80	ファイナルファンタジーIII
81	ファイナルミッション
82	ファイヤーエンブレム
83	プレジデントの選択
84	BLOCK OUT
85	ベースボールファイター
86	ベストプレープロ野球II
87	ヘビーバレル
88	ヘラクレスの栄光II
89	鳳凰伝説（仮称）
90	ホワイトカード
91	Might and Magic
92	魔神英雄伝ワタル・外伝
93	摩陀羅
94	水島新司の大甲子園
95	迷宮島
96	女神転生II
97	メタルスレイダーグローリー
98	モアイくん
99	燃えろ!!柔道WARRIORS
100	ものまね四天王
101	役満天国
102	ロケットレンジャー

No.	表5 ゲーム名
1	あやかしの城
2	アレイウエイ
3	ウルトラマン倶楽部
4	SDガンダムSD戦国伝
5	SDルパン三世
6	F−1レース
7	オセロ
8	カードゲーム
9	海戦ゲーム NAVY BLUE
10	かこむん蛇
11	ギャザーズ
12	Qビリオン
13	クイックス
14	クォース
15	ゴーストバスターズ2
16	コスモタンク
17	ゴルフ
18	サイドポケット（仮称）
19	サッカーボーイ
20	シーサイドバレー
21	四川省
22	上海
23	将棋〔ポニーキャニオン〕
24	将棋（仮称）〔セタ〕
25	スヌーピー
26	スーパーチャイニーズランド
27	スーパーマリオランド
28	スペースインベーダー
29	セレクション 選ばれし者
30	倉庫番
31	ソーラーストライカー
32	対局連珠
33	双截龍
34	てけてけ！アスミッくんワールド
35	デッドヒートスクランブル
36	テトリス
37	テニス
38	天神怪戦
39	どきどきペンギンランド
40	ドラキュラ伝説
41	ドラゴンスレイヤーI（仮称）
42	トランプボーイ
43	ネコジャラ物語
44	ネメシス
45	ハイパーロードランナー
46	爆裂戦士ウォーリア
47	パステル
48	パズルボーイ
49	パチンコタイム
50	バットマン
51	バルダーダッシュ
52	バルーンファイト
53	バレーボール（仮称）
54	パワーミッション
55	ピットマン
56	飛龍の拳
57	ヒーロー集合!! ピンボールパーティー
58	ピンボール 66匹のワニ大行進
59	ファニーフィールド
60	フラッピースペシャル
61	フリップル
62	プロディア
63	プロレス（仮称）
64	平安京エイリアン
65	ベースボール
66	ベースボールキッズ
67	ぺんぎんくんWars VS
68	ペンギンランド
69	冒険！パズルロード
70	冒険野郎（仮称）
71	ボクシング
72	北斗の拳 凄絶十番勝負
73	ポパイ
74	ボンバーボーイ
75	魔界塔士Sa·Ga
76	マスターカラテカ
77	ミッキーマウス
78	モトクロス・マニアックス
79	モンスタートラック
80	モンスターメーカー
81	役満
82	レッドアリーマー・魔界村外伝
83	レプリカート
84	ロックンチェイス
85	ワールドボウリング

ファミマガJournal
ジャーナル

ファミコンやゲーム関連の話題とプレゼント情報、満載!!

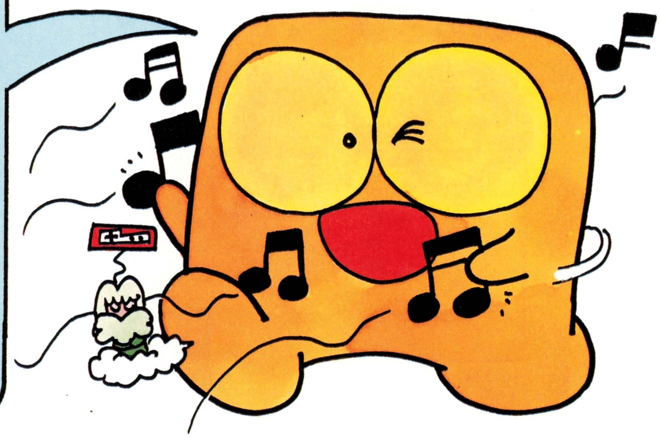
マンガトピックス

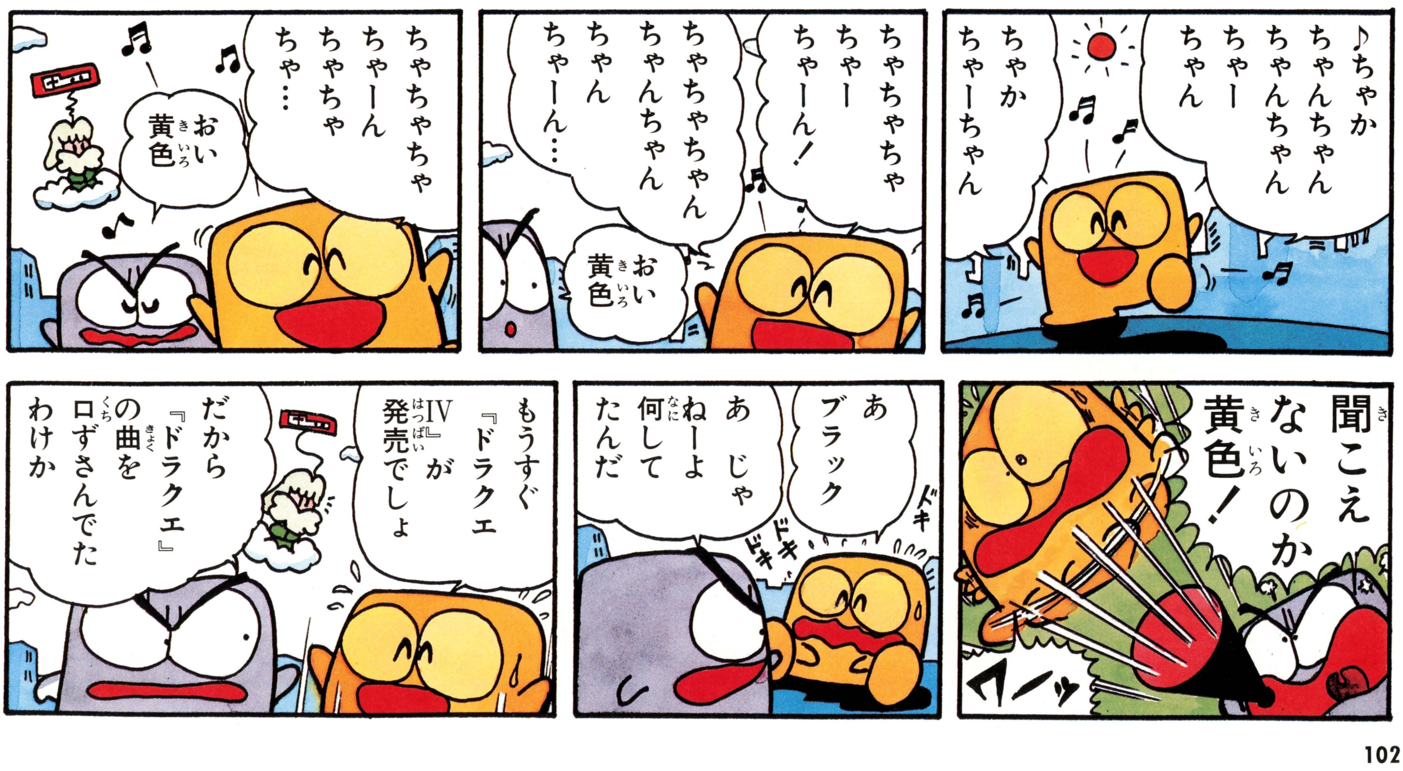
まんが／嵩瀬ひろし

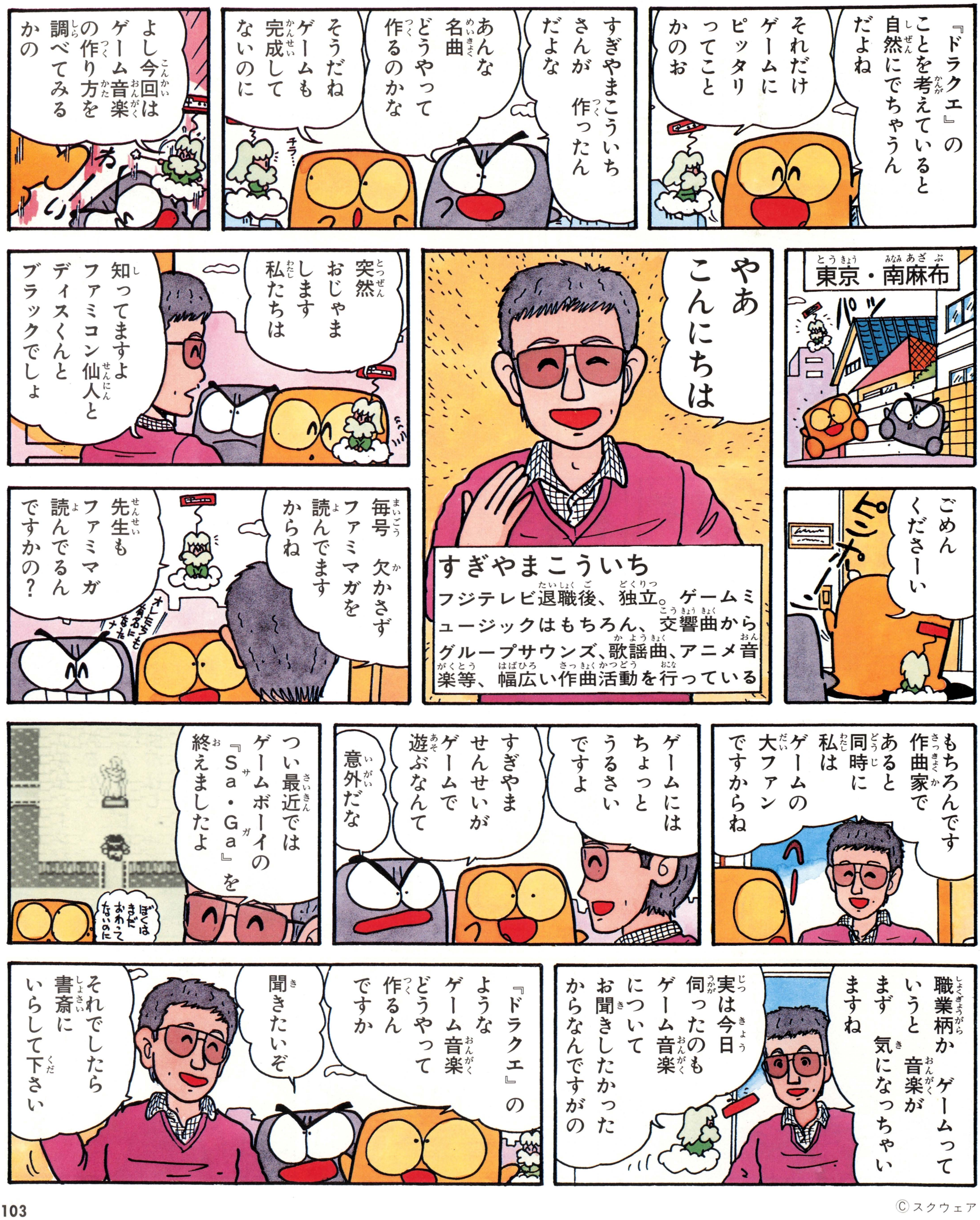
もうすぐ『ドラゴンクエストⅣ』の発売日！早く遊びたいよね。今回はその『ドラクエ』シリーズをはじめ、たくさんのファミコンゲームやパソコンゲームの音楽を作曲している

すぎやまこういちさんにゲーム音楽

の作曲のしかたとか、いろいろきいてみたよ

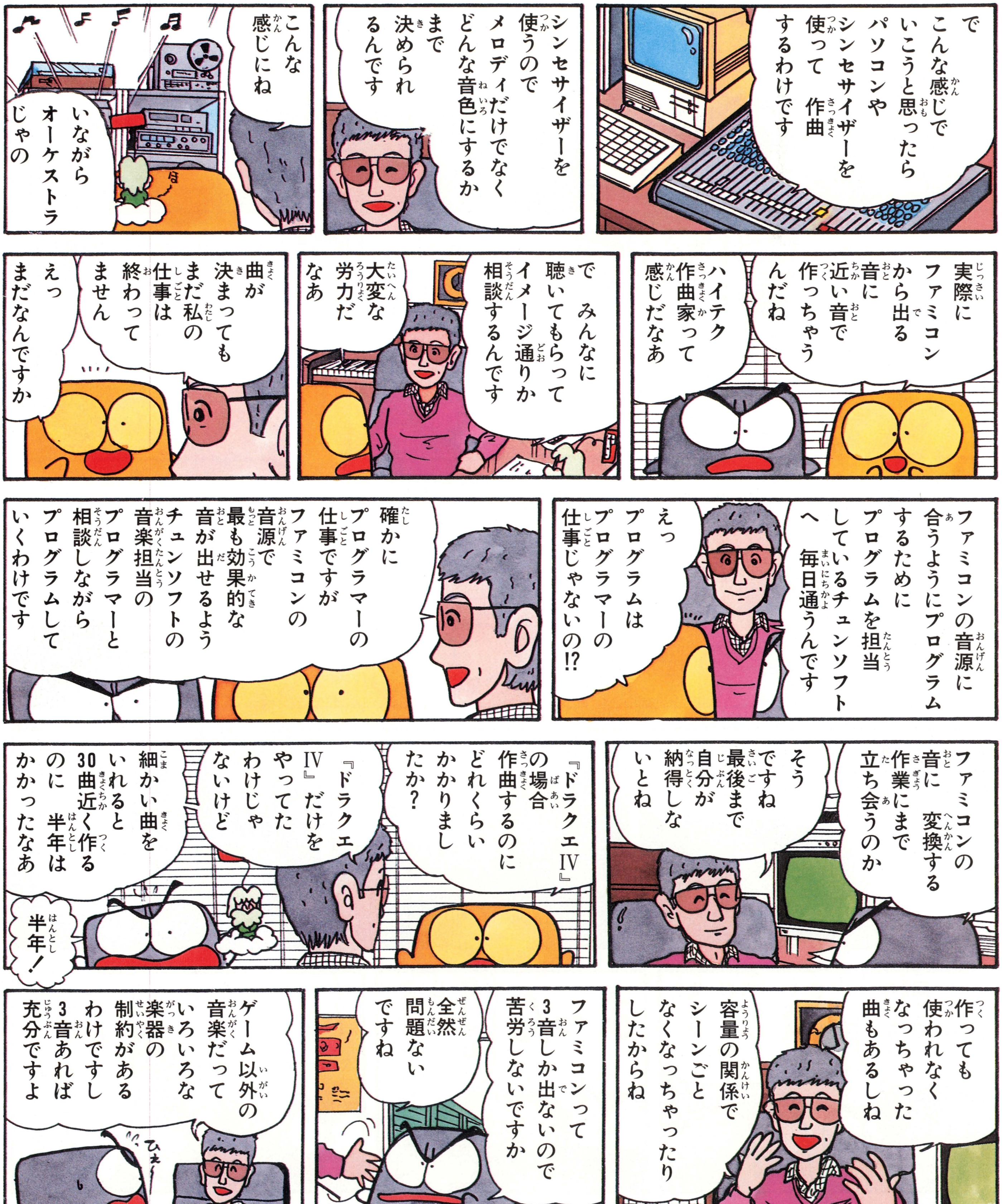




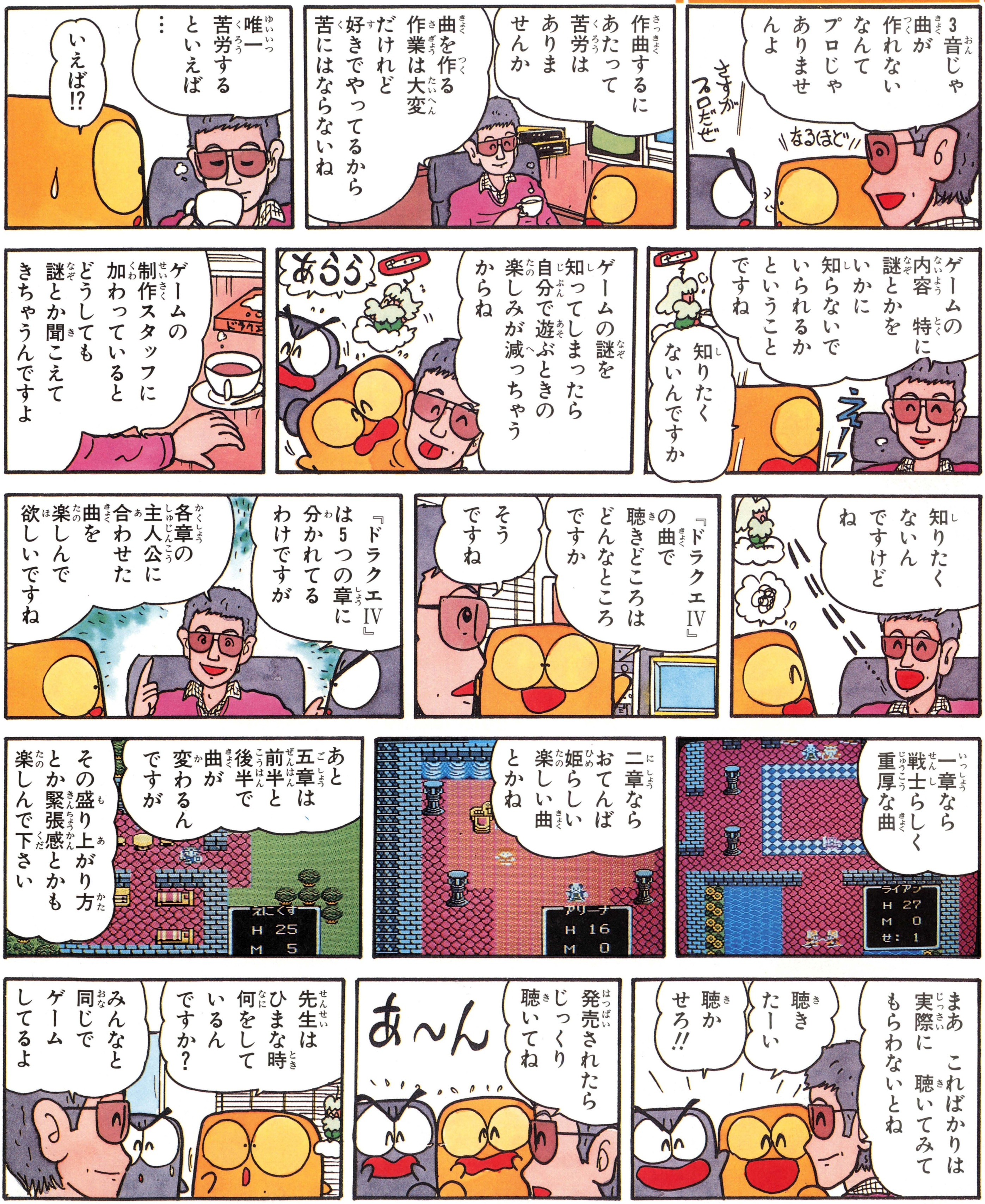


『ドラクエ』のことを考えていると自然にでちゃうんだよね
それだけゲームにピッタリってことかのお
すぎやまこういちさんが作ったんだよな
あんな名曲どうやって作るのかな
チラ…
そうだねゲームも完成してないのに
よし今回はゲーム音楽の作り方を調べてみるかの
東京・南麻布
パッ
ごめんくださーい
やあこんにちは
すぎやまこういち
フジテレビ退職後、独立。ゲームミュージックはもちろん、交響曲からグループサウンズ、歌謡曲、アニメ音楽等、幅広い作曲活動を行っている
突然おじゃまします私たちは
知ってますよファミコン仙人とディスクくんとブラックでしょ
毎号 欠かさずファミマガを読んでますからね
先生もファミマガ読んでるんですかの?
もちろんです作曲家であると同時に私はゲームの大ファンですからね
ゲームにはちょっとうるさいですよ
すぎやませんせいがゲームで遊ぶなんて
意外だな
つい最近ではゲームボーイの『Sa・Ga』を終えましたよ
ぼくはまだおわってないのに
職業柄かゲームっていうとまず 音楽が気になっちゃいますね
実は今日伺ったのもゲーム音楽についてお聞きしたかったからなんですがの
『ドラクエ』のようなゲーム音楽どうやって作るんですか
聞きたいぞ
それでしたら書斎にいらして下さい


ここが書斎です
作曲活動はほとんどこの書斎で行います
いっぱい機械があるなあ
ゲーム音楽を作る手順を教えて下さい
ドラクエシリーズの場合を例にとりますと…
まず どんな曲が必要か みんなで話し合います
『ドラゴンクエストIV』制作会議
こんなシーンとこんなシーンがあるからこんな感じの曲がほしいって
必要な曲のリストを書き出してもらうんです
それから開発中のゲーム画面や
鳥山明さんのイラストを見たりしてイメージをふくらませて作曲するんです
曲ってすぐ思いつくんですか?
いつ 考えついても いいように いつも メモ帳を 持つように してるんです
こんなの
五線が引かれているので
メロディを思いついたらすぐ メモするんです
さら さら
で 家に帰ったらピアノとかで弾いてみるわけです



でこんな感じでいこうと思ったらパソコンやシンセサイザーを使って 作曲するわけです
シンセサイザーを使うのでメロディだけでなくどんな音色にするかまで決められるんです
こんな感じにね
いながらオーケストラじゃの
実際にファミコンから出る音に近い音で作っちゃうんだね
ハイテク作曲家って感じだなあ
で みんなに聴いてもらってイメージ通りか相談するんです
大変な労力だなあ
曲が決まってもまだ私の仕事は終わってません
えっ まだなんですか
ファミコンの音源に合うようにプログラムするためにプログラムを担当しているチュンソフトへ 毎日通うんです
えっ プログラムはプログラマーの仕事じゃないの!?
確かにプログラマーの仕事ですがファミコンの音源で最も効果的な音が出せるようチュンソフトの音楽担当のプログラマーと相談しながらプログラムしていくわけです
ファミコンの音に 変換する作業にまで立ち会うのか
そうですね最後まで自分が納得しないとね
『ドラクエIV』の場合作曲するのにどれくらいかかりましたか?
『ドラクエIV』だけをやってたわけじゃないけど
細かい曲をいれると30曲近く作るのに 半年はかかったなあ
半年!
作っても使われなくなっちゃった曲もあるしね
容量の関係でシーンごとなくなっちゃったりしたからね
ファミコンって3音しか出ないので苦労しないですか
全然問題ないですね
ゲーム以外の音楽だっていろいろな楽器の制約があるわけですし3音あれば充分ですよ
ひぇ～



3音じゃ曲が作れないなんてプロじゃありませんよ
さすがプロだぜ
なるほど
作曲するにあたって苦労はありませんか
曲を作る作業は大変だけれど好きでやってるから苦にはならないね
唯一苦労するといえば……
いえば!?
ゲームの内容 特に謎とかをいかに知らないでいられるかということですね
知りたくないんですか
え!?
ゲームの謎を知ってしまったら自分で遊ぶときの楽しみが減っちゃうからね
あらら
ゲームの制作スタッフに加わっているとどうしても謎とか聞こえてきちゃうんですよ
知りたくないんですけどね
『ドラクエIV』の曲で聴きどころはどんなところですか
そうですね
『ドラクエIV』は5つの章に分かれてるわけですが
各章の主人公に合わせた曲を楽しんで欲しいですね
一章なら戦士らしく重厚な曲
ライアン H 27 M 0 せ: 1
二章ならおてんば姫らしい楽しい曲とかね
アリーナ H 16 M 0
あと五章は前半と後半で曲が変わるんですが
その盛り上がり方とか緊張感とかも楽しんで下さい
えにくす H 25 M 5
まあ こればかりは実際に聴いてみてもらわないとね
聴きたーい
聴かせろ!!
発売されたらじっくり聴いてね
あ〜ん
先生はひまな時何をしているんですか?
みんなと同じでゲームしてるよ



ぼくはお酒が飲めないんです
だからぼくぐらいの大人がゴルフや麻雀やカラオケで遊んでるとき
ゲームセンターに行ったり…
ピキー! ピキー!
家でファミコンやパソコンで遊んだりしてますよ
ピコーン ピコピコ
もちろんゲームばかりしてるわけじゃないけどね
好きなゲームは何ですか
ジャンルでいえばRPGかなシミュレーションも好きだけど…
なんと言っても『ドラクエ』が面白いねお世辞抜きに
あとは『MOTHER』『FF』『女神転生』『ゼルダの伝説』『貝獣物語』とかは良かったなあ
あ これらは全部終わらせてますよ
音楽でいえば『マリオ』や『ウィザードリィII』のオープニング『FF』のほこらの曲や『三国志』とかが好きですね
最近はゲームやゲーム音楽も一つの文化として少しずつ認められてきてるし
うん
これから もっと もっと みんなにゲーム文化が認められるようゲーム制作にたずさわっていきたいと思ってます
どうもありがとうございました
何げなく聴いていたゲーム音楽だけど大変な苦労があるんだね
でも曲を作るなんてすばらしいぜ
ぼくも『MOTHER』と『FF』と『女神転生』と『ゼルダ』と『貝獣物語』を終わらせるんだ
こりゃあかん
よし ぼくもすぎやま先生をめざすぞ!!
えっ
作曲家になろうってのか
違うよ

メーカー

新しいゲームを君の手で!! 任天堂ゲームセミナー設立

ゲームを楽しんでいる人達の中には、実際にゲームを作成してみたいという気持ちを抱いている人が少なくないだろう。そういう人達に朗報だ！

任天堂では、高校生以上の学生を対象に、TVゲームソフトに携わる人材を開発し、新しいゲームを企画することのできる人材を発見することを目的として、広告代理店の電通とともに、『任天堂・電通ゲームセミナー』を設立することになった。

このセミナーは、入門セミナーとアドバンスセミナーから構成されている。

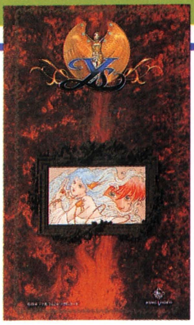
まず、入門セミナーでは、ファミコンを中心としたTVゲームに関する講座がもたれ、各方面の著名人による講演を中心に、ゲームに関する幅広い知識を得てもらおうというものだ。この入門セミナーに参加してみようと思う人は、「TVゲームについて思うこと」と題するレポートを400字程度にまとめ、住所、氏名、年齢、学校名（学部）、電話番号を明記して、〒104 東京都中央区銀座4-14-6 エイトビル6F ゲームセミナー事務局まで送ること。締切は2月25日の消印有効で、書類選考の後、受講者300名を決定する。開催は3月24日、午後1時から5時まで、電通東京本社ビルで行われる。

さらに、この入門セミナー受講者の中から選考された10名程度の人が、今年5月から来年2月まで、月1回程度行われるアドバンスセミナーへ進むことができる。このセミナーでは、企画・シナリオ・プログラム等の実践的内容の把握が目的とされている。さらに、受講者は最終的に、自分のオリジナルゲームを作成することができるそうだ。

このセミナーは、高校生以上の学生対象なので、中学生や社会人は参加できないので御注意を。

プレゼント

『イース』オリジナルアニメビデオを2名にプレゼント



『イース』ファン必見のアニメビデオだ

昨年11月から、全7巻の大河ドラマとして、オリジナル・アニメ・ビデオに登場した『イース』。その第1巻、「序章」（VHS）を2名の読者にプレゼントするよ。

希望者は、左の欄外の「イース」係まで応募してね。締切は2月22日の消印有効。遅れずにハガキを送ってね。

ところで、発売が遅れていた第2巻「ハダルの章」が2月21日に4500円で発売されるよ。

プレゼント

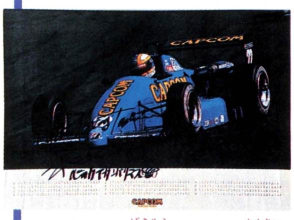
カプコンのキーホルダーとカレンダーをあげちゃうぞ

カプコンから2つのプレゼントがあるよ。

1つ目はカレンダーだ。カプコンは、カプコンレーシングチームとしてF-3に参加しているが、そのドライバー、和田久のサイン入りのカレンダーなのだ。これを30名にあげちゃうよ。

2つ目は、カプコンのオリジナルキーホルダーだ。これは昨年12月に行われた「カプコンワールドフェア」の記念品として参加者全員に配られたものだ。こちらはなんと50名にプレゼントだ。

カプコングッズの欲しい人は、ハガキにどちらが欲しいかを明記して、左の要領の「カプコン」係まで応募しよう。締切は2月22日の消印有効だ。



F－3の激走シーンが満載のうれしいカレンダーだよ



大盤振舞50名！のキーホルダーはシンプルなデザインだ

新製品&キャンペーン

話題の「バットマン」グッズがついに自転車にも登場だ！

丸石自転車から、好評発売されている、日本初のチェーンもベルトも使用していない自転車、「ベルテック」シリーズに、あの「バットマン」がデザインされているものが加わった。この発売を記念してクイズが実施される。正解者の中から、抽選で親子ペア1組をアメリカ西海岸4泊6日の旅にご招待だ！ ただし2人とも20歳以上なら、親子でなくても可だよ。

問題は「丸石のベ○ルテック」の○部分に1文字入れるというもの。答えがわかったら、ハガキに、答え、2人の氏名、年齢、住所、電話番号、職業（学校名）を明記し、〒101 東京都千代田区鍛冶町1-10-4 丸石自転車株式会社 営業企画室「西海岸FM」係まで。締切は2月28日の消印有効。出発は3月31日だよ。



チェーンもベルトもないシャフトドライブの自転車。色は黒とシルバー

Video ダーティペアー謀略の005便



■バンダイ／1月25日発売／VHS・ベータ各9476円

▶ダーティペアシリーズの第3弾。前作「劇場版」のデザインを基に新たにキャラが描き起こされた。初回特典には、ダーティペア特別描き下ろし'90カレンダーと双六が付いてくる。

Music 夢を信じて

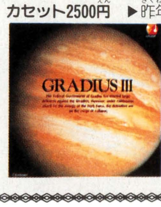


■アポロン音楽工業／1月15日発売／シングルCD 937円

▶CX系で毎週土曜午後7時30分から好評放映中のアニメ「ドラゴンクエスト」のエンディングで流れるのがこの曲。いかにも徳永英明らしい、きれいでシンプルなメロディラインが耳に心地よい。

Music グラディウスⅢ

■キングレコード／2月21日発売／CD3000円・カセット2500円



▶昨年末登場した「グラディウスⅢ」の曲を、ゲームの流れに沿って収録。さらに開発秘話の「真夏の夜明けにお正月を見た」やコナミ矩形波倶楽部のアレンジ3曲も収録。初回特典は"金ロゴ入りケース"。

Music 秘録 首斬り館

■日本コロンビア／1月21日発売／CD2600円・



▶パソコンやPCエンジンで発売されている逐電屋藤兵衛の『秘録・首斬り館』のCD化。「藤兵衛のテーマ」「化物出現」「バラード」「俺の闘い」などとタイトルされた曲が全部で10曲収録されている。

プレゼント希望の方は

このコーナーに掲載されているプレゼント(記事の中に送り先があるものはそちらに送ってね)が希望の方は、ハガキで住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・希望商品名を明記の上、〒105 東京都港区新橋4―10―7 T・M ファミマガジャーナル「○○係」まで送ってね。表紙アイデアもこの住所でOKだよ。たくさんのハガキ待ってます!

No.1読者プレゼント当選者

※敬称は省略させていただきました。なおファミマガジャーナルのコーナーでの当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

信長の野望 戦国群雄伝

青森/神野哲史・13歳
福島/伊藤昭・16歳
埼玉/深津良晃・22歳
神奈川/山野信彦・12歳
長野/小松靖明・13歳
富山/石田政臣・17歳
静岡/森下貴史・13歳
愛知/高須冬人・15歳
大阪/原武克年・17歳
兵庫/飛田幸勇・14歳
奈良/西川敦准・14歳
島根/竹中章宏・14歳
広島/住吉亮二・12歳
岡山/東原武志・18歳
山口/平井誠・14歳
愛媛/大政久敏・18歳
福岡/糸永信幸・14歳
佐賀/山口浩之・17歳
長崎/本石武美・14歳
熊本/西村賢一・19歳

キャデラック

北海道/中嶋謙介・13歳
宮城/井田吾朗・10歳
秋田/細川健・11歳
茨城/藤田義裕・13歳
埼玉/山口雅美・17歳
神奈川/大内典子・11歳
山梨/望月修一・12歳
新潟/本間幸勇・13歳
富山/下崎雅史・12歳
石川/紙山満・16歳
愛知/高橋光・14歳
三重/中瀬忠典・16歳
滋賀/川本修司・10歳
京都/斉藤直人・19歳
大阪/林寛之・15歳
福谷知子・25歳
兵庫/小紫悟・14歳
奈良/奥村晋司・17歳
広島/河野英憲・14歳
大分/福岡昭人・14歳

ヘラクレスの栄光Ⅱ

北海道/前田道秀・18歳
青森/板垣智一・15歳
岩手/三浦輝夫・12歳
茨城/沼田智哉・14歳
栃木/阿部優介・12歳
埼玉/菅野正徳・11歳
神奈川/山田貴司・13歳
愛知/笠井毅・18歳
京都/川上正勝・23歳
兵庫/松田誠次・14歳
奈良/渡辺一浩・12歳
鳥取/浅井豊年・14歳
島根/安田幸二郎・13歳
岡山/柚木昭二・11歳
山口/平野敏之・13歳
香川/滝敏彰・13歳
愛媛/節安隆男・17歳
福岡/武内隆司・13歳
長崎/片山雄介・10歳
鹿児島/木村潤嗣・15歳

悪魔城伝説

北海道/佐藤英文・13歳
秋田/柏谷秋好・12歳
栃木/板垣敬一・17歳
千葉/番場広成・13歳
神奈川/奥井英徳・12歳
新潟/桜井正人・12歳
富山/小林豊・16歳
京都/浜武佳久・13歳
大阪/外山元朗・13歳
兵庫/川村美穂・17歳
奈良/幸山二郎・17歳
和歌山/東祐司・12歳
山口/峠畑善勝・14歳
香川/秋友哲義・12歳
愛媛/田中篤史・15歳
福岡/大前修・13歳
長崎/小川元気・11歳
大分/吉田成宏・14歳
鹿児島/たなかまこと・12歳
沖縄/上原由也・15歳

神仙伝

北海道/田畑慎也・15歳
青森/熱田雅人・13歳
秋田/高橋勝・12歳
茨城/小澤友一・13歳
群馬/氏家大介・13歳
千葉/加納宏樹・13歳
東京/永井利幸・18歳
石川/欠和幸・14歳
岐阜/西村恭範・14歳
静岡/高須太・15歳
愛知/中根利栄子・14歳
大阪/諸岡貴幸・17歳
兵庫/岩木秀諭・14歳
鳥取/岩崎泰治・17歳
山口/網永英隆・12歳
徳島/榎本敦史・13歳
香川/藤田和伸・16歳
福岡/日野隆行・15歳
大分/梅山満愛・13歳
鹿児島/山本浩之・25歳

プレゼント

アスミックからカレンダーとファンクラブ会報誌を!!

FCの『名門!多古西応援団』やGBの『てけてけ!アスミッくんワールド』が好調のアスミックからのプレゼントだ。まずは、アスミックのファンクラブ会報誌「ファピドランド」の第3号を10名にプレゼント。この号には、いかにしてブランドキャラの名前が"アスミッくん"になったのかとか、女子プロレスラーのキューティー鈴木のインタビューが掲載されている。もう1つのプレゼントはそのキューティー鈴木のカレンダーを5名に。希望者は、どちらか一方を明記して左の欄外の「アスミック」係まで。締切は2月22日消印有効。



編集部でもひっぱりだこ 中身はぜーんぶアスミック

プレゼント

S.S.T.BANDの『メガセレクション』を5名に!

S.S.T.BAND初のベストセレクションとして注目されたのが、この『MEGA SELECTION G.S.M.SEGA』(ポニーキャニオン・89年12月15日発売、CD・カセットとも2500円)。今までに発売されたG.S.M.SEGA1から3の中から9曲と、今回の新曲である『ファンタジーゾーン』から「オパーオパ」のテーマを合わせ、全10曲が収録されている。

このS.S.T.BANDの決定盤ともいえるCDを、5名にプレゼントしちゃうぞ。欲しい人は、左の欄外の要領で「S.S.T.BAND」係まで応募しよう。締切は2月22日の消印有効だからね。ゲーセン野郎は必聴モノだぞ!


ファン待望のベストアルバム。ハガキ待ってるよ

新製品

ドラゴンクエストⅣ』のCDが3月13日登場だ!

『ドラゴンクエストⅣ』の発売日が近づいてきたね。購入作戦はバッチリかな? その『ドラクエⅣ』のCD、「交響組曲ドラゴンクエストⅣ」が3月13日、アポロン音楽工業から2枚組3500円で発売されるよ。さらに予約した人に限って、"ドラクエBOX"という箱に入ったCDが手に入れられるんだ。忘れずに予約しよう。



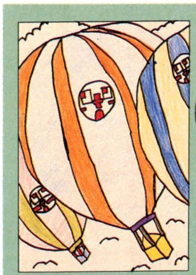
ただいま予約受付中だよ。それ急げ!

編集部からのお知らせ

編集部では表紙を飾るアイデアを募集しているよ。左の欄外の要領で、「表紙のアイデア」係まで送ってね。採用者にはファミマガ特製のテレホンカードをプレゼント。どんどん描いて応募してね。

今回の採用者は気球を描いてくれた2人だ。テレカを送るから楽しみにね。


滋賀県の川合晃司クン(15歳)の作品


こちらは大阪府の久保未希クン(13歳)

Book 反逆の孤狼



■富士見書房/'89年12月20日発売/500円 ▶PCエンジンで3月30日発売予定の『CYBER CITY OEDO 808』の基になっている小説。その他ビデオシリーズ化もされ、いわゆるメディア・ミックス作品である。

Book 電脳学園 Extra



■勁文社/1月5日発売/890円 ▶パソコンゲームの『電脳学園』を本で楽しめる。特撮やアニメ関係の問題が数限りなく出題されている。ファミマガ編集部内には、全問正解なんて楽勝だ!と豪語し、実際に達成した人間がいる。

Video 桃太郎伝説 Vol.1

NOW PRINTING

■キングレコード/3月21日発売/VHS4800円 ▶テレビ東京系で昨年秋から放送中の「桃太郎伝説」から、毎回2話を収録。今回は第1話「人畜無害!」と第2話「指名手配!?極悪人桃太郎を捕まえろ!」が収録されている。

商品の紹介中、特にことわりのないものは消費税込の価格です

冬のダンジョンに迷って、このまま春にたどりつかなかったら…なーんて、ちょっとファミコンのやりすぎかな!? でも、ウル技を使って、冬を飛び越えられればいいのにね。春よ早く来い！

超ウルトラ技＋1

感動！無敵技発見‼



優勝技

ザ・ロード・オブ・キング

東京都／いかすゼP－47クン

敵がイヤラシイ場所にいて、なかなか先に進めなかったり、ボスが強すぎて、涙でコンティニューをしていた君におくるスゴイ技だ。なんと！無敵技が発見されたんだ‼ やりかたはカンタンで、まず、オープニングのデモが終わって、タイトル画面になったら、コントローラⅠの十字ボタンを、上、上、上、上、下、左、右、上の順に押す。次にスタートボタンを押してゲームを始める。プレイがはじまると、プレイヤーのローシュが敵に当ってもはねかえされず、ダメージを受けてもライフが減らない。文字通りの無敵になっている。ただし、落とし穴に落ちてしまうと、やられたことになってしまうんだ。だから落とし穴に落ちないように気をつけて進んでいけば、最後のボスもカンタンに倒すことができる。これで君もエンディングを見られるぞ。

上、上、上、上、下、左、右、上でスタート



タイトル画面で、左のコマンドを間違えずに入力すると……



さあ、デモが終わって、ゲームがいよいよはじまるぞ。うまくいってるかなぁ……

無敵だ‼



ヤッタ‼ すごい。文字通りの無敵になったぞ。よし、ガンガン進もうゼ



落とし穴に落ちてしまうと……

あららら



ヒェ～！ やっぱりやられちゃった。でも次のローシュも無敵だよ



ボスのシーザー＆カブトもこの通り楽勝だゼ！

この技の醍醐味



ザ・ロード・オブ・キング「感動！無敵技発見‼」

今までプレイヤーをてこずらせてきた敵をライフに気をくばることもなく、ガンガン倒して進める無敵技は、一種のストレス解消になるのではないでしょうか。しかし、自力でクリアした人には、「今までの苦労はなんだったの？」と思ってしまうことも少なからずあることでしょう。しかし、ゲームというのは、自力でクリアしてこそ、感動も大きいものです。まあ、なにはともあれ、この技でストレス解消しましょう。



エンディングが見られるぞ

大関技　**ザ・マネーゲームII**
青森県／ガッチャマンクン

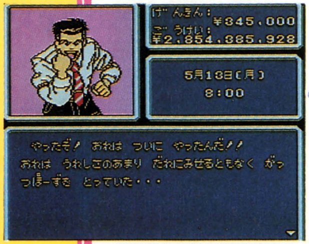
次のパスワードを入れてみよう。
「6ぬご10　40な44
0ぬ560　の610M
3￥44タ　れセみろか
R￥2こ￥　2Gぬソて
0ぬ1」
すると、目標の金額に達したわけではないし、ライバルに大差をつけているけれど最終日ではないのに、勝利のガッツポーズをとるんだ。その後、ゆっくりとエンディングが流れるよ。
力およばずして自力で解くことができなかった人もこのパスワード技で美しいエンディングを味わおう。



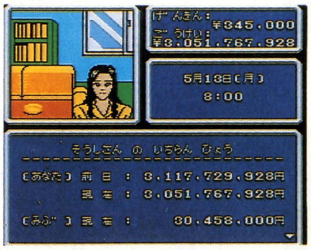
タイトル画面。ここでコンティニューを選び……



写真のようにパスワードを入れる。間違えやすいので、慎重に、確実に入れるようにしよう！



まだ、最終日ではないんだけれども……



目標の金額にはほど遠いけれども、ライバルには大差で勝っているぞ！



晴れてエンディング。その後の2人の行方はだれも知らない……

おしまい!!

感激！ステージセレクト

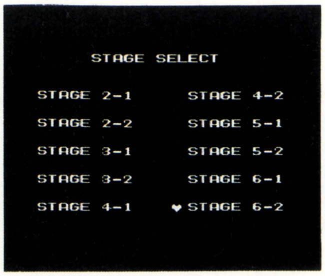
大関技　**ザ・ロード・オブ・キング**
京都府／IDISTOPクン

ステージセレクト技が見つかったんだ。やりかたは、オープニングのデモが終わり、タイトル画面になったら、コントローラ1の十字ボタンを上、下、左、右、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑの順に押した後、スタートボタンを押す。すると、ステージセレクト画面になるので、セレクトボタンで好きなステージを選んで、Ⓐボタンで決定しよう。これで、選んだステージの最初からゲームをはじめることができるぞ。



ここで、左のコマンドを入力

上、下、左、右、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓑでスタート



ステージセレクト画面になったぞ！　いきなり最終面へGO



おお！　まさしくここは最終面。ムズカシすぎるよお！



この技の醍醐味

ザ・マネーゲームII「エンディングが見られるぞ」

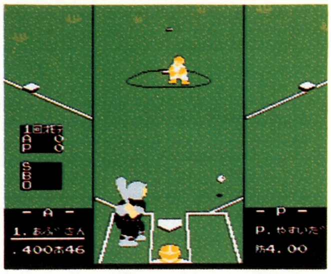
ゲームクリア直前でとったパスワードを入れると、いつでもエンディングが見られる、というのは当たり前の話ですよね。でも、ここで紹介したウル技のパスワードは一味ちがいます。このゲームには2つのクリア条件がありますが、ウル技の場合、どちらの条件も満たさずにエンディングが始まってしまうわけですね。「どうしてもクリアできない。ダメだ、こりゃ」という人はこの技でズルしちゃいましょう。

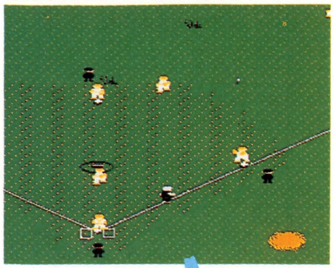
イラスト／宮本えつよし

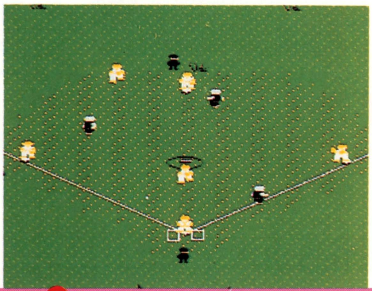
Aチーム究極打法!!

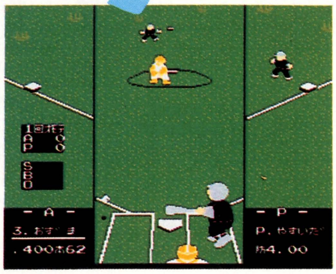
小技
ファミスタ'90
茨城県／ドラクエクン

これはどんな変化球でも打つことができる、というウル技だ。ただし、Aチームでプレイした場合でしか出来ないぞ。やり方は、まずAチームを選んでプレイヤーの攻撃のとき、投球されたら、ひたすらタイミングだけに注意してバットを振る。これだけで、フォークであろうと消える魔球であろうが、かっとばせるのだ！ この技はAチームの選手なら、だれでも出来るので確実に送りバントをしたいときや、ヒットエンドランなど、活用法はいろいろある。タダでさえ強いAチームだから最強だね。


こんなの打てるわけないだろうと思っていたら……


見事にライトへ流し打ち！


やっぱりジャストミートされてしまうんだね

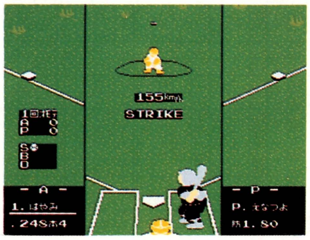

これでもかとはずしてみてもタイミングをつかめば……

魔球!! ドリームボール!!

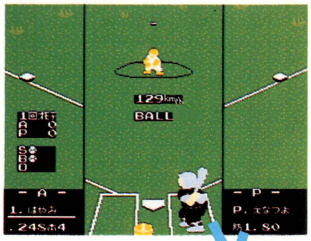
十両技
ファミスタ'90
福岡県／村上豊クン

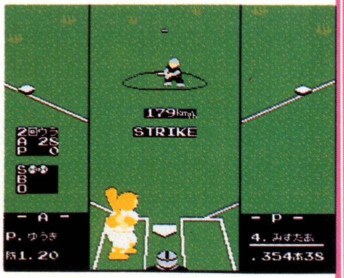
天下無敵のAチームに魔球の使い手がいることが発覚したぞ。その使い手とは、Aチームのリリーフエースである「ゆうき」だ。これといって特徴のない投手だとおもわれていたが、じつは、おそるべき、球速とキレを持つフォークボールを投げることができるのだ。やり方は簡単、Aチームを選び投手を「ゆうき」にして十字ボタンの上を押して投げるだけ。これで君も魔球、ドリームボールが投げられるぞ。

普通は十字ボタンの下を押せば速球を投げる



十字ボタンの上を押せば、普通スローボールを投げる





でもフォークを投げると180km/h級の豪速球。甘くないぞ



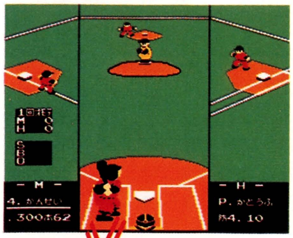
しかし、ゆうきで十字の下を押すとなんと126km/hしかでない、やっぱり女の子だね

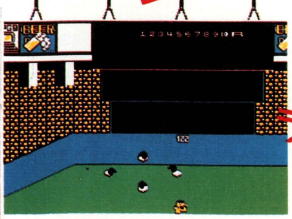
ドームを突き破れ!!

十両技
ファミスタ'90
埼玉県／宮内武士クン

打球がドーム球場の壁を突き破ってしまうぞ。やり方は、屋根やスコアボードのあたりにとどくホームランを打てばOK。それには最低170m級のホームランを打つ必要があるので、A、P、Mチームでやろう。

ジャストミートをこころがけてドームの屋根を破れ!!




やったあ！ これは大きいぞ屋根までいったか！



見て、見て、破れてるぜ！

この技の醍醐味



ファミスタ'90「魔球!! ドリームボール!!」
Aチームの「ゆうき」選手は、同チームの「ほし」選手にくらべ、特徴がないのですが、女の子（？）なので、大目にみようと思ってました。ところが、投稿ハガキに目を通してビックリ。なんと180km/hのフォークボールを投げられるじゃありませんか。そういえば昔、同名のキャラが活躍する某野球マンガがありましたっけ。そこに気づいていればわかったものを……。金田一、一生の不覚です。

きみのハガキだ!!

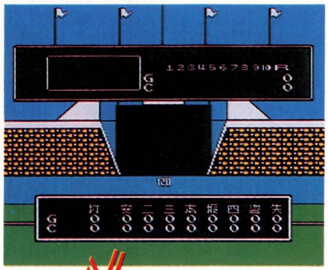
ぼっくんモグラー 画面を見つつ、付属のマットを見てやるんだから、本物のもぐらたたきより反射神経が必要だ（神奈川県／中村康之クン・14歳）。**F.F.II** 王女の誘惑は、ドラクエIVのパフパフ娘と同じくらいドキッとさせられた（千葉県／小林浩康クン・14歳）。**ウルティマー聖者への道** これをやって悪人になるか、やらずに善人でいるべきかまよっている（大阪府／玉野慎一クン・14歳）。**ドラキュラII** 落ちたら死ぬような池を町の中に作るんじゃない！ あぶないじゃないか（神奈川県／塚本俊介クン・12歳）。**テトリス** ハマる・ミスる・さびしい、ハマる・ミスる・さびしい…（東京都／阿部崇クン・14歳）。

次号の発売日は2月23日(第4金曜)です。

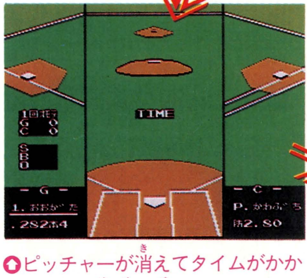
消えるピッチャー!!

裏技
ファミスタ'90
埼玉県／小池康弘クン

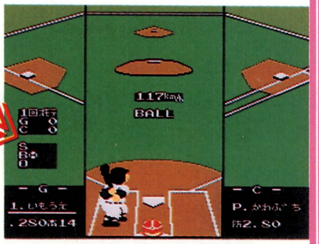
やり方は、投手や打順を決めた後、音楽のなっている間にⒷ、スタートの順にすばやく連続で押す。相手の投手が消えて、タイムがかかっていればOK。次に代打を出すと見えない投手が見えないボールを投げるぞ。それも全部ボール球だ。でも、この技1Pカリーグモードだけだよ。



⇨このときにⒷ、スタートとタイミングよく押す



⇧ピッチャーが消えてタイムがかかっていたら代打を出せ！



⇧これが本当の消える魔球！

満塁ホームランで新幹線！

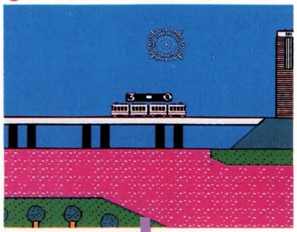
裏技
ファミスタ'90
千葉県／山口智寛クン

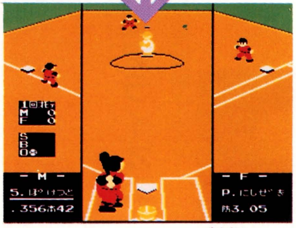
この技は'88、'89年度版でできる満塁ホームランで電車が通る技と同じだが、'90年度版は一味違うのだ。なんと、新幹線が通るのだ。

やり方は、かせんじき球場で満塁ホームランを打てばOKだ。

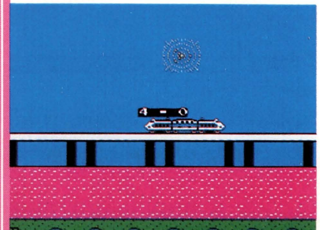
ちなみに満塁以外のホームランでは、電車が通るよ。

⇩いつもはこの電車が通る！

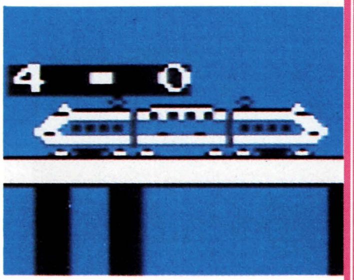




⇧でもランナーをためて満塁ホームランをスタンドに入れれば！



⇧花火を眺めて、いい気分になっていると新幹線が走る

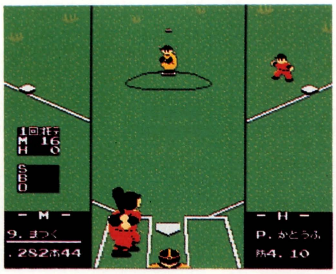


⇨拡大してみると、新幹線にしてはちょっと短いね

大草原の謎のカンガルー！

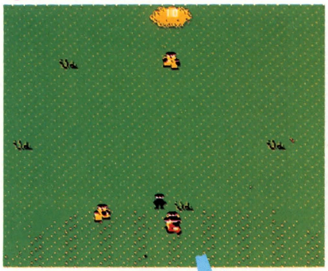
裏技
ファミスタ'90
奈良県／動けソニークン

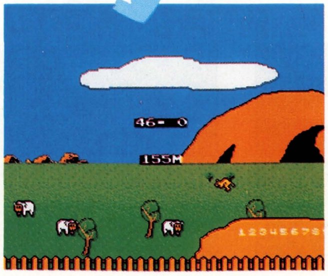
大草原はとっても広い。広すぎて、とてもホームランなんてできそうもないね。でも、意地になって試してみよう。打球がフェンスオーバーすると、なんとカンガルーが現れるのだ。ここで、ど～しても、できない人のためにホームランの打ち方についてアドバイスしよう。この球場はレフトやライト方向には球が入らないので、センター方向をねらおう。成功するとバックスクリーンにホームランが打てる。目安は、センターに160m前後のフライをあげればいい。チームは長距離バッターが豊富なA、P、Mチームが妥当だろう。



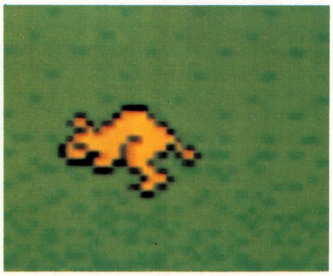
⇨Mチームを使うと他のチームより、やりやすいかも？

⇩センター方向に大きいのを!!





⇨すると右の方からカンガルーがはねてくる



⇨苦労して打ったかいがあるかどうかは自分で考えよう

この技の醍醐味



ファミスタ'90「大草原の謎のカンガルー！」

カンガルーですか。もしかしたらオーストラリアなんですかねえ。まあ、そんなことはいいんです。問題なのはこの大草原球場の広さなんですよ。両翼は無限に近いほど長いため、ランニングホームランならすぐにでもできるのですが、これがホームランとなりますと、センターに打ち返さなければならないんです。実は私、野球ゲームは得意ではないんです。しかたがないから代打を頼んだくらいなんですよ。

MOTHER 糸井さんは「殺さないゲーム」を作ろうとしたというが、金属バットやフライパンで半殺しにする方も残酷だ（神奈川県／橋本憲和クン・14歳）。テトリス 僕の友人のA君は、タイルはりのおじさんに向かって「おじさん、そこはLブロックで消した方がいいよ」などとアドバイスまでしてしまうほどのテトリス通です（京都府／中島英之クン・14歳）。F.F. またF.F.を始めた。ギガース族はあいかわらず、おカマが「イヤッ♡」と言ってるポーズをしているように見えてしかたがない（千葉県／吉成昌子クン・16歳）。御存知 弥次喜多珍道中 ……早口言葉のタイトルである（千葉県／野崎淳一クン・16歳）。

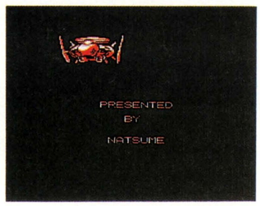
2通りの無敵技を発見

横綱技

アバドックス 埼玉県／クトゥルフ命クン

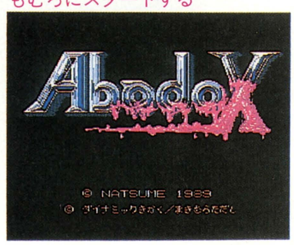
なんと、無敵技が2通りもあったんだ。1つめはコマンドを使った技で、タイトル画面でⅠコンをⒶ、Ⓐ、上、Ⓑ、Ⓑ、下、Ⓐ、Ⓑの順に押してスタートする。ゲームがはじまったら、スタートを押してポーズをかける。次にもう1度スタートを押してポーズを解除する。すると、無敵で、しかもフル装備になっているんだ。2つめのやりかたは、とにかくゲームをクリアする。エンディングがおわり、タイトル画面にもどったらスタートを押す。すると、無敵でゲームがはじまるんだ。こちらはウデに自信がある人向けの技だね。

無敵



まずはクリアする

タイトル画面にもどったら、おもむろにスタートする



おお！ 2周目は無敵だったのか。努力がむくわれた気分かな？



無敵&フル装備

タイトルでⒶ、Ⓐ、上、Ⓑ、Ⓑ、下、Ⓐ、Ⓑと入力してスタートする

ゲームがはじまったらポーズ、それからポーズを解除すると……



ヤッタ！ 無敵で、しかもフル装備なんて夢みたいだぜ



おお、感動のエンディング

大関技

未来戦史ライオス 山形県／受験戦士クン

普通にプレイしても、なかなか見られないもの——エンディング。そのエンディングを簡単に見ることができたら…なんて思っている人は多いだろう。そんな人はタイトルデモの間に次のコマンドを入れてみよう。

Ⅰコンの十字ボタンの上、Ⓐボタン、セレクトボタンを押しながらリセットする。

いつでもどこでも美しいエンディングが見られるぞ。

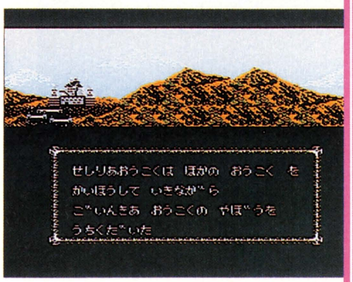
これはタイトルだけど…



Ⅰコンの上、Ⓐ、セレクトを押しながらリセット



まだ何もしていないんだけど…



とてもきれいなグラフィック。できれば自力で見たいよね

好きな音楽を聞いてみよう

大関技

東風 埼玉県／パチンコ羽毛布団クン

最近はやりのミュージックセレクト。自分のお気に入りの曲を好きなときにいつでも聞ける、このウル技が東風にもあったんだ！

タイトル画面で、Ⅰコンの十字ボタンの左を3回、右を3回押してスタートボタンを押すだけ。あとは十字ボタンの上下で曲を選び、Ⓐボタンを押せばOK。ゲームに疲れたときにどうぞ。

タイトル画面でコマンドを入れるだけでOKなんだ





好きな曲がいつでも聞けるんだ

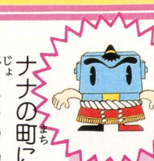
この技の醍醐味

アバドックス「2通りの無敵技を発見」

1つめのコマンドを使った技はカンタンにできるのですが、2つめの、ゲームをクリアして2周目をはじめると、無敵になっているという技には、さすがの金田一もサジをなげそうになりました。というのは、このゲームをやった人はわかると思いますが、激ムズのゲームなのです。ですから、確認をとるため、クリアしなければいけなくなったときは編集部に2日徹夜したほどでした。クリアできたときには涙ものでしたね。

超ウルトラ技+1

★ウソテックイズ実施中につき、この号のウル技に関する質問は2月16日以降(平日午後4〜6時)にお願い致します。



魔法の袋が全員にもらえる

大関技

ヘラクレスの栄光II

岐阜県/岩佐寿一クン

ナナの町にある、あずかり所にじゃんじゃん物をあずけよう。すると、96個目で「すみませんが もうこれいじょう……」と、断られてしまう。ところが、かわりに『魔法の袋』というアイテムがもらえる。これさえあれば、どんな場所にいても、あずかり所を呼び出すことができるという、超便利なアイテムなのだ。なんと、この『魔法の袋』、1つだけでなく、仲間全員に持たせる方法があった! 先頭のキャラがもらったら、パーティのならびかえをしよう。そして、2人目のキャラが、なんでもいいからあずけた物を1つ引き取り、それをまたあずけてみよう。すると、『魔法の袋』が、もう1つもらえるのだ。こうして、同じように次の仲間が先頭に立てば、1人1個ずつ、全員がもらうことができるのだ。1つあっても重宝するのに、なんてラッキー♡



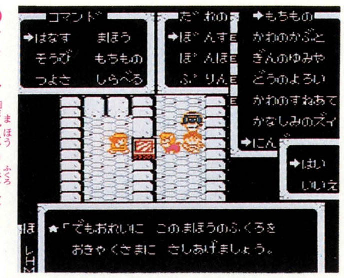
↑96個以上あずけようとすると、『魔法の袋』がもらえる



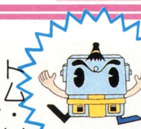
↑何でもいいから、あずけた物を何か1つ引き取ろう



↑そして、もう1度あずけよう。すると……



→ナント、『魔法の袋』がもう1つもらえるのだ!



スタッフの隠れメッセージ

小結技

スクウェアのトム・ソーヤ

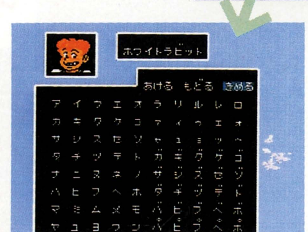
神奈川県/チャリダークン

トム・ソーヤの制作スタッフの隠れメッセージが発見されたぞ。やり方はゲーム中、仲間が1人でも入れば必殺技をつくることができるよね。そこで必殺技の名前を「ホワイトラビット」と入力しよう。そして、IIコンのⒷボタンを押したまま"きめる"を選べば、スタッフからの隠れメッセージが見られるんだ。

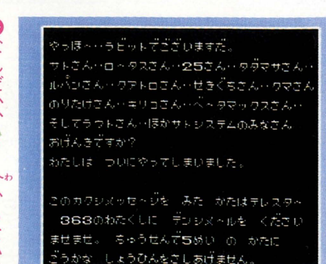
メッセージの内容はというと、どこかの会社の人への手紙みたいなんだ。もしかしたら、ゲームの進行に関係あるかもね。

↓まず、仲間を見つけないと

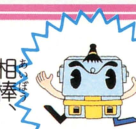




↑名前を入力した後、IIコンのⒷボタンを押したまま決定する



→なんだか、よく分からないメッセージが出現!!



レイモンドが落ちる

小結技

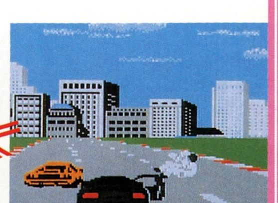
チェイスH.Q.

千葉県/ブルックシールズ♡クン

相棒、レイモンドが、愛車から転げ落ちてしまう、笑えるウル技が発見されたゾ。やり方は、ターボを使って、左コーナーのアウト側から、イン側にいる一般車に体当りをくらわそう。なぜ左コーナーかというと、自車が外車なので、相棒は右側に乗っているから。それで、うまくこの技が決まると、相棒が愛車から転げ落ちるのだ。ちなみに、このままゲームをクリアすると、ビジュアル画面に相棒レイモンドは出てこない。そして、スペシャル・ボーナスとして、なんと、10万点も入るのだ!! これで、パーツを買うのが楽になるぞ。ちなみにレイモンドは次の面から出てくるよ。



→10万点ボーナス。ラッキー!



↑コーナーをぬけたときがねらいめ! ターボを使え!

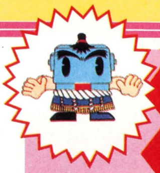


この技の醍醐味

ヘラクレスの栄光II「魔法の袋が全員にもらえる」

『魔法の袋』をもらうためとはいえ、せっせと96個も物をあずけるのは、なかなか面倒でした。でも、それだけの価値はあります。薬草や毒消し草を大量にあずけておけば、ダンジョンでMPがないときのHPの回復もできますね。大事なアイテムだってあずけちゃいましょう。仲間の全員が持っていれば、せっかく中ボスを倒しても、アイテムをもったキャラが死んでしまったときの悲劇を、味あわずにすみますからね。

サイゾウが無敵に!!



横綱技

忍者COPサイゾウ

北海道／ばかものクン

ファミコンの電源を入れ、ゲームのタイトル画面になるまでに、画面の上からサイゾウが現れて消えていくというデモ画面がある。このデモの間に、Ⅰコンを Ⓑ、Ⓑ、セレクト、Ⓐ、上、セレクト、右、スタートの順に押そう。成功すると、サイゾウの下に一瞬、「MUTEKI」と表示される。この後、普通にゲームは始めれば、サイゾウが無敵の状態でプレイ出来るぞ！ これで、ゲームの途中でつまっていた人も、エンディングが見られるはずだから、がんばろう!!



ここで、下のコマンドを入力。サイゾウが消えるまでの時間は4秒間。この間に全部入力しろ

Ⅰコンを Ⓑ、Ⓑ、セレクト、Ⓐ、上、セレクト、右、スタートの順に押す



「MUTEKI」と出たら成功だ



サイゾウのライフがなくなっても生きている。まさに無敵だ

無敵!!

感動のラウンドセレクト！



大関技

忍者COPサイゾウ

大阪府／バースカムバッククン

激ムズで有名な、このゲーム。ムズカシすぎて、少しも先のラウンドに行けないと困っている人に朗報だっ！ なんと、ラウンドセレクト技が発見されたぞ!! やり方は、タイトル画面で「PUSH START BUTTON」と表示されている間に、左下の表の中から、行きたいラウンドのコマンドを選んで入力するのだ。成功すれば、キミが選んだラウンドから、いきなりゲームが始まるぞ！

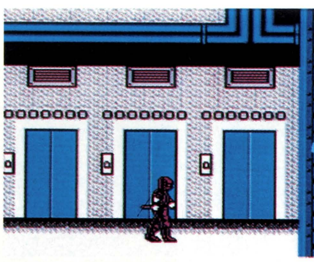
ただし、コマンドを入力できる時間は大変短くて、時間内におさまるように練習したほうがいいぞ。この技を使えばカンタンにエンディングが見られるかも知れないね!? さっそく、ためしてみよう。



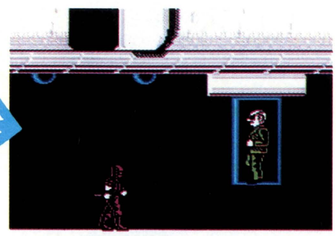
ここで、下の表から好きなラウンドのコマンドを入力するのだ！



もちろん、その前のラウンドで覚えた忍法も覚えているぞ！

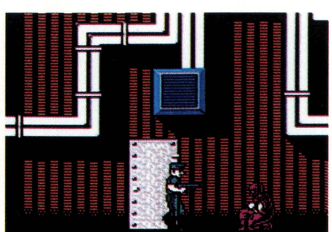


ほーら、いきなりラウンド6に出現!! 感動〜っ！

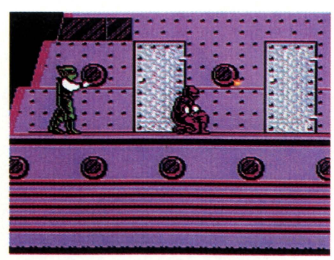


最終ボスだって簡単に来れてしまう

ラウンド数	入力コマンド
ラウンド2	Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓐ、Ⓐ、上、下、Ⓑ
ラウンド3	セレクト、Ⓐ、Ⓑ、Ⓑ、Ⓐ、セレクト、下、上
ラウンド4	右、右、下、下、上、上、Ⓑ、セレクト
ラウンド5	下、右、左、Ⓑ、Ⓐ、Ⓑ、セレクト、セレクト
ラウンド6	上、左、左、右、Ⓑ、セレクト、Ⓐ、セレクト



ラウンド5。攻撃もキビシーッ！



ラウンド4。なかなか難かしいぞ！

この技の醍醐味



忍者COPサイゾウ「サイゾウが無敵に!!」

実は、私金田一も、このゲームだけはクリアできませんでした。しかし、私がヘタなのではなく、ただ単にゲームをプレイする時間がなかったのです（ちょっと、言い訳がましかったかな？）。そんなわけで、この無敵技を使って、ゲームをクリアすることになったわけですが、なんとエンディングではサイゾウとその子供のサスケの正体を見ることができます。これはおすすめですので、みなさんもこの技で見てください。

きみよハガキだ!!

爆笑!! 人生劇場 かっこいい人をボーイフレンドにしたのに顔がかわってた!! ずるい！ くやしい！ 知らないうちに結婚しちゃったじゃないかぁ（神奈川県／大内典子クン・11歳）。**スクウェアのトム・ソーヤ** 「うちにかえる」というコマンドがあるけどインディなんかはうちに帰らずサウスエンドにいる。おかしい…（三重県／平田直久クン・14歳）。**ウルティマ〜聖者への道** 聖者は落ちている物をひろって自分のものにしてもいいのだろうか（奈良県／白浦直樹クン・13歳）。**遊遊記** MOTHERの宣伝文句『名作保証』『EDまで泣くんじゃない』は、このゲームのためにあるのだと思うの（東京都／白田智子クン・18歳）。

★ドラクエⅣのウル技募集のため、2月13日は本紙の質問電話の受け付けをお休みします。



ボスだけとまとめて勝負！

小技

忍者COPサイゾウ

鳥取県／米田雅人クン

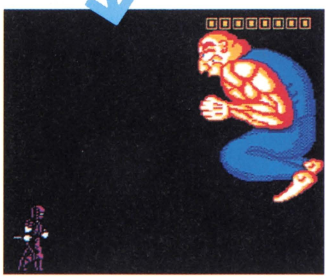
各ラウンドの最後でボスと対戦するときに、ザコキャラとの戦いでライフを減らしているとなかなか勝てないよね。そこで、いつでもライフが満たんで、しかも各面のボスキャラと連続で対戦できる、すごいウル技を紹介しよう。

まず、タイトル画面で、「PUSH START BUTTON」と表示されている間に、Ⅰコンを Ⓑ、Ⓐ、セレクト、セレクト、右、上、スタートの順に押そう。これだけで、ボスだけとまとめて続けて戦えるんだ。

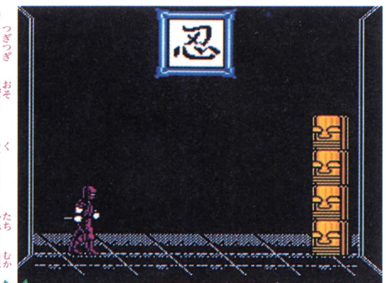


⇨ここで、左のコマンドを入力するのだ！

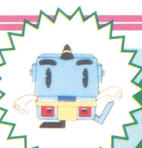
Ⅰコンを Ⓐ、Ⓑ、Ⓐ、セレクト、セレクト、セレクト、右、上、スタートの順に押す



⇨いきなりラウンド1のボス、モロゾフ登場！ 戦えっ!!



⇨次々と襲って来るボス達を迎え撃て！ ファイトだ！



リスさんがライフを回復!!

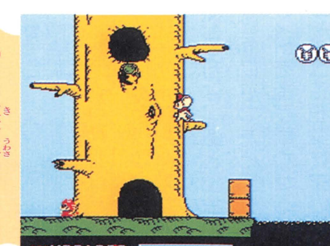
十両技

マッピーキッズ

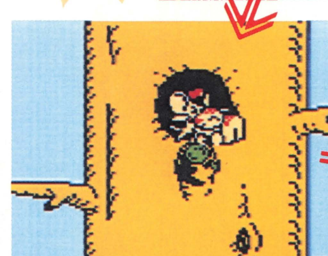
大阪府／大野岳志クン

ラウンド1の終わりに、上と下に2つ穴の開いた大きな木があるよね。ハッピーのライフが減ったら、この木の上にある穴に行ってみよう。なんと、穴の中からリスさんが出てきて、ハッピーのライフゲージを満たんにしてくれるのだ！

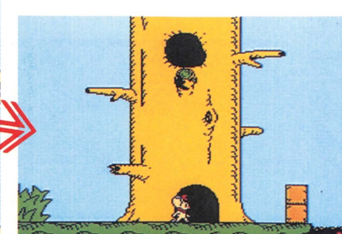
しかもこのリスさん、何度訪れてもライフゲージを満たんにしてくれるので、有効に使おうね！



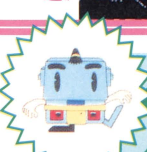
⇨この木が噂のリスさんの住んでいる木だ。上の穴へ行こう！



⇧穴にたどり着くと、リスさん登場!! かわいいねえ〜！



⇧ライフゲージが満たんになった!!



隠れ宝箱のありか発見！

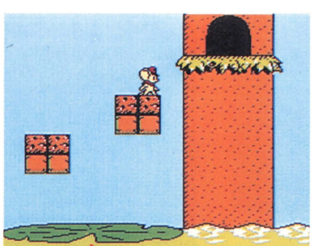
十両技

マッピーキッズ

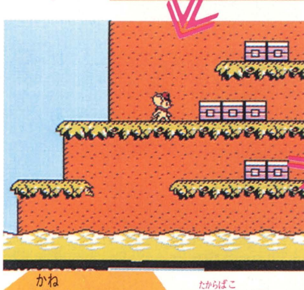
埼玉県／小野孝浩クン

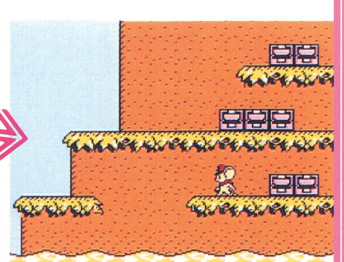
まず、ラウンド3の出口まで来よう。ここで、普通なら出口に入ってラウンドクリアするところを、ワザとジャンプして出口を飛び越してみよう。なんと、飛び越えた先には、隠された宝箱のありかがあったのだ。

ここで、人よりお金を稼いで、勢いをつけて次のラウンドに臨もう。



⇨出口まで来ても出口に入ってはいけない！ ジャンプで飛びこすとそこは……





金もうけ!!

⇧宝箱がたくさん！ 取れ取れ

⇧いつもより、得した気分だね！



この技の醍醐味

マッピーキッズ「隠れ宝箱のありか発見！」

ゲームの目的は得点を競うのではなく、お金を貯めて自分の家を建てるというものです。今回紹介した隠れ宝箱のありかは、なんと出口の後ろにある、という人間の盲点をついた場所ですが、それだけに大変お金のもうかる場所でもあります。こんな所を知っていると、友達と2人プレイで遊んだときに友達に差をつけることができますね。このウル技を知ってても、友達には教えないほうがいいかも知れませんね。

激闘プロレス!! 弟とのプロレスごっこで弟が泣いたりお父さんに叱られたりで困っていたが、このソフトで一件落着となった（鹿児島県／岩崎清一クン・14歳）。**ロードランナー** あれだけ破壊力のある銃を持ってるんだったら岩じゃなくて敵をうてばいいのに。だから面クリに苦労するんだよ!!（群馬県／市川久行クン・12歳）。**中華大仙** ギョーザやシューマイに当たって死ぬとは、なんともめでたい主人公である（宮城県／板垣晴朗クン・15歳）。**寺尾のどすこい大相撲** 僕が寺尾でやっていて大関になったらおばあちゃんが「寺尾が大関になれるわけないやろ」と失礼なことを言ってきた（兵庫県／西本大介クン・16歳）。

噂の女の子モードを発見!!

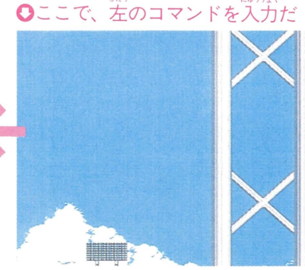
大関技

激闘スタジアム!!
東京都／菅間唯クン

選手が全員、女の子になる「女の子モード」の隠しコマンドが発見されたぞ。

まずファミコンの電源を入れたら、Ⅰコンの十字ボタンの左下とⅡコンの十字ボタンの左上を押しながら、リセットボタンを押してみよう。成功すると、タイトル画面でボールの形をしたカーソルがハートに変わってしまうのだ！ チームの名前も「ぐらまあず」、「きゃんでいず」など、かわいらしい名前に変わり、いかにも女の子チームという感じ！ しかし、「どるふぃんず」の「ゆい」に代表されるように打率5割、ホームラン66本などという名前に似合わないスゴイ選手ばかりなのだ。自分の好みの女の子チームを選んでウーマンパワーで優勝だ！

ここで、左のコマンドを入力だ



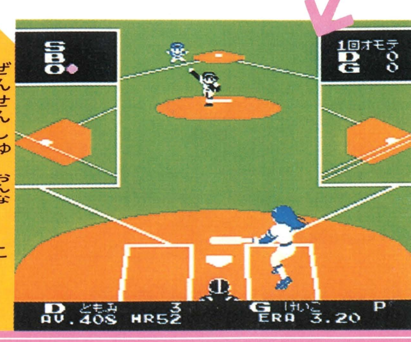
Ⅰコンの左下と、Ⅱコンの左上を押しながら、リセットを押してスタートする



すると、ボールだったカーソルがハートになっているのだ！

名前も女の子の名前に変わってる





全選手、女の子!!

見よ！ この感動の光景を!! 男だったらやっぱり、むさくるしい男どもよりも女の子がいいぜ!!

ゴクウ最強パスワード!!

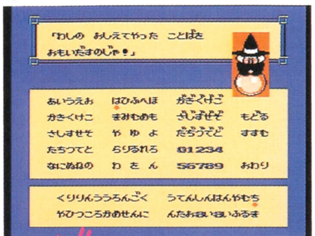
小結技

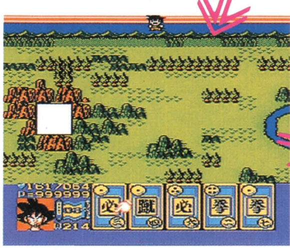
ドラゴンボール3
神奈川県／CRMクン

ドラゴンボールの最強パスワードを発見したぞ。

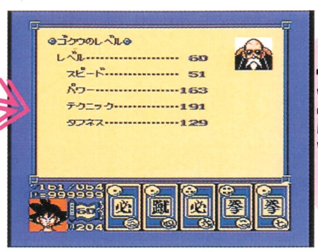
パスワード「くりりんううろんごくうてんしんはんやむちやひっころかめせんにんたお8い8いふるま」と入力するとレベル60でHPは161、必殺技ポイントは214もある。ただし、ゲーム開始時にはゴクウが画面のはしの方にいるため、通常の移動を行うとゲームが進められなくなってしまうので、ゲームが始まったらすぐにキントウンか飛行機で他の場所へ移動しないとダメだぞ。

上のパスワードを入力する





ゲーム開始時にはゴクウは変なところにいるのでアイテムを使え



最強!!

レベルは60、どんな敵も怖くない

ゴエモンたちの連続攻撃!!

十両技

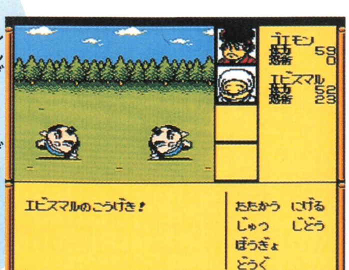
がんばれゴエモン外伝
群馬県／Vはいいぞクン

強い敵と戦うときに役に立つウル技が見つかったぞ。

やり方は、敵と出会い戦闘画面になったら自動のコマンドを選び戦わせる。そして、ゴエモンたちの攻撃が決まった瞬間にⒷボタンを連打する。すると、ゴエモンたちが連続攻撃をするぞ。

しかし、この技は攻撃を仕掛けた敵にしか効かないので、敵を1発で倒した場合は効果なしだぞ。

強い敵に有効な技だね



連続攻撃だ!!

この技の醍醐味

激闘スタジアム!!「噂の女の子モードを発見!!」

テレビのCMなどで、発売前にすでに存在が明らかになっていたため、ソフトを持っていない人でも、このウル技を聞いたことがあると思います。ところでこの裏モードである女の子のチーム。よーく考えてみると、表モードの男子のプロチームよりも強いのです。なんと、打率3割、ホームラン50本ぐらいの選手がぞろぞろいるのですから……。やはり男より女が強いといわれる、現在の時代背景を表しているのでしょうか。

超ウルトラ技+1

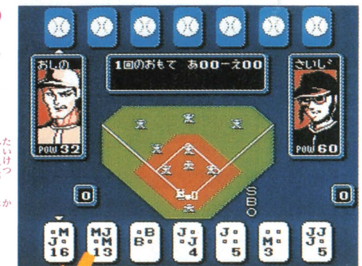
忍法、不戦勝!?

小技 **かっとび！童児** 広島県／吉田かすみクン

『かっとび！童児』で、掟破りの不戦勝技が発見されてしまったぞ!!

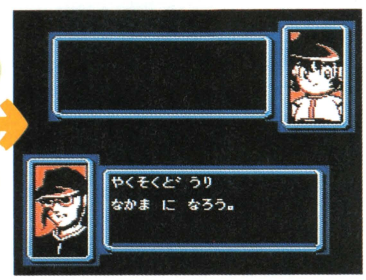
まず、対戦相手を選び、『しあいをしますか』と出たら『はい』を選んで試合画面を出す。そのあとで、IIコンの左を押しながらIコンのⒷを押そう。

すると試合をしてもいないのに勝ったことになり、仲間も増えてしまうのだ!!



さいじょうと対決。勝てそうもないんで技、使っちゃおう！

IIコンの左を押しながら、IコンのⒷを押す



おっと、本当に仲間になってしまった。くり返していけばエンディングも見られるぞ

質屋でお金を借り放題

十両技 **ベガスコネクション** 奈良県／小河百合子クン

ベガス・ゲームでクリアの条件は、なんといってもお金。そのお金がなくなってしまったらゲームオーバー…なんてことはなかった。ストーリーモードの質屋さんは味方だったのだ。最初に行ったときはカメラと時計で500ドル、2回目は金のライター＆シガレットケースで1000ドルも借してくれる。3回目以降はロクな質草がないと言われ5ドルだけ。しかし、何回でも好きなだけ借りることができるのだ!!

これが1回目。500ドルかあ…





ちょっと惜しいけどマリアンのため。さっきよりはマシかな？



質草は不明だが借してくれる

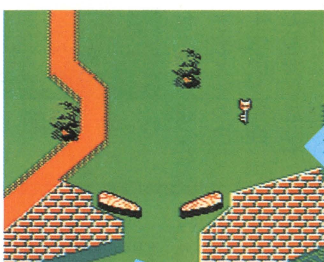
1つの扉に鍵2つ!?

十両技 **ピンボールクエスト** 埼玉県／菅谷信太郎クン

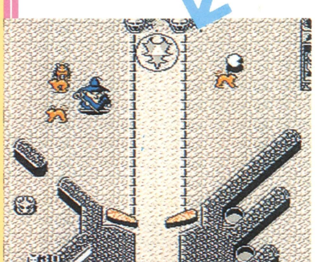
RPGモードのウル技。前庭の上段にいるモンスターを倒すと城の扉の鍵が出る。この鍵を取れば城に入れるわけだけれど、次の面でミスすると前庭に戻ってしまう。戻った前庭には取った鍵のほかにモンスターも復活している。最初と同じようにモンスターを倒すともう1つ鍵が出るぞ!!



まず、この敵を倒せ！



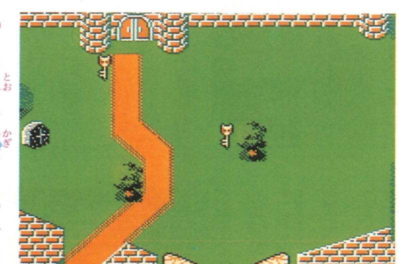
これが出た鍵。取ろう



わざとミスして落ちてみよう



鍵と一緒にモンスター復活！鍵にさわらないように倒せ



この通り、鍵が2つ。でも1つだけでいいから意味がない

次号の発売日は2月23日（第4金曜）です。

この技の醍醐味

ベガスコネクション「質屋でお金を借り放題」

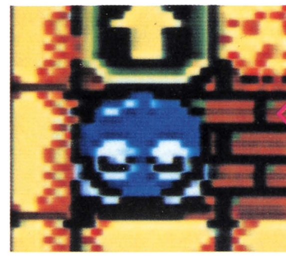
実は、この技はセコいようでいてかなり有益なモノがあります。たとえ5ドルでも金は金、チリも積もれば山となると言いまして、たとえ持ち金が0になってもここから再出発できるわけです。イベントを1つもクリアしてないのなら最初からやり直しても良いのですが。損しない方法として勝ったらセーブ、負けたらリセットというのがありますが、バックアップを壊す可能性があるのでマジメにプレイしたいものですね。

序ノ口技

眠りこむロロ!?
アドベンチャーズ オブ ロロ
愛知県／ちかぶいクン

パズルのムズカシサとは裏腹に、キャラクタが可愛いんだよね、このゲーム。とくに主人公のロロ（よくよく考えると頭から手足が出てる?）。彼を動かさずに1分半位待ってみよう。すると、ロロくんは眠ってしまうのだ。この間もララは、ロロが助けに来てくれると思ってるんだろーねえ。

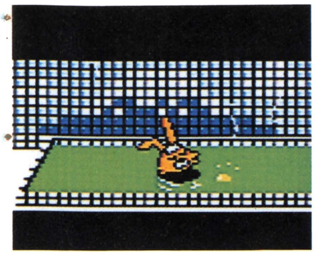

待つ、耐える、日本人の鏡っ


く〜か〜、く〜か〜

うさぎの屁ッ!
激闘スタジアム!!
福岡県／金沢君夫クン

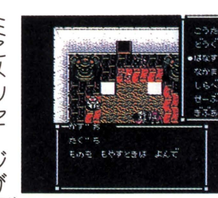
まず、1Pのトーナメントで勝つか負けるかしよう。すると、パスワードを表示する画面になり、一緒にテクモのうさぎが風呂に入っているグラフィックがあるよね。ここで、Ⅰコンの Ⓑボタンを押してみよう。なんと、うさぎの横からあわが出るのだ! ということは、うさぎの屁なのかな?


ここでⒷボタンを押すと……


水面にあわが！ 連打すれば何発でもひるぞ!!

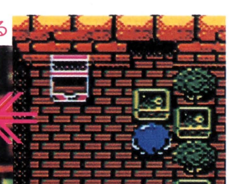
メッセージが速い!
スウィートホーム
東京都／武田哲朗クン

イベントがやたらと多いので、メッセージが長いのは当然。だけど、メッセージが遅くてイライラ、なんて人も多いんじゃないかな? そんなキミにメッセージが速くなるウル技を教えちゃおう。やり方は十字の上を押しながら、Ⓐを押すだけでいい。簡単でしょ?


十字の上を押しながら、Ⓐを押すだけでいいのだ!

ブロック色変化
アドベンチャーズ オブ ロロ
千葉県／小倉健二クン

エメラルドフレーマーといえば、このゲーム中の鍵。押すことは出来ても引くことができない。うっとーしーやつ。こいつを出口に押し込んでやると色が赤くなるのだ。そしてなんと! クリアできないんだな、これが。


この出入口にエメラルドフレーマーをおしこむ


赤くなった。が、終わってる

変な文字が出る
星霊狩り
宮城県／行方不明クン

パスワード入力画面でわざと間違ったパスワードを入力して「おわり」にする。次に「パスワードエラー」が出たら、十字ボタンの右を押すとカーソルが上のほうに出るので、Ⓐボタンを押すと、今まで入力できなかったカタカナや濁点など記号を入力できるようになるぞ。試してみよう。


カタカナなんてあったの?

ターボがふえる
チェイスH.Q.
北海道／二橋めぐみクン

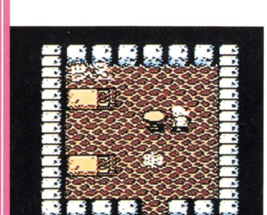
犯人を追い詰めたとき、『あとターボが1個あったらな〜』なんて思ったことがある人、多いよね。そこでこの技。路上にあるドラムカンを5個倒そう。これだけで、ターボが1個増えるのだ。


ほら、増えた。これでクリアが楽になったね


ドラムカンを5個、はじきとばそう。すると…

まあ何て寝ぞう
ヘラクレスの栄光Ⅱ
愛知県／GUNDAMクン

夜、セレネの町の1ばん右下の家に行ってみよう。子どもがベッドに寝ているんだけれど、この子ども、じーっと見ていると、そのうち、ベッドからスベリ落ちてしまうのだー。さらに見ていると、この子は寝たままで、部屋中を動き回っちゃうゾ!! まったく、何て寝ぞうの悪い子なんでしょ。


こんなとこまで動いちゃう

入力不可な名前
ヘラクレスの栄光Ⅱ
神奈川県／木村健二クン

このゲームは、プレイヤーが主人公のキャラに、名前を付けてあげてからスタートする。そこで、「へらくれす」と入れてみよう。するとなぜか、もう1度入力できずに、名前を付け直ししなければならない。これはやっぱり、ゲーム後半で登場する、本物のヘラクレスのためなのかな。



ヘラクレスじゃ入力不可

きみよハガキだ!!

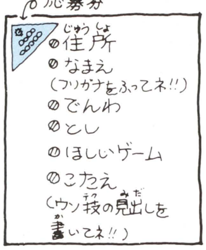
天地を喰らう　武将がいっぱいいて、漢字の勉強になる!!（神奈川県／井口直樹クン・14歳）。**北斗の拳3**　どんな奥義でも顔をねらっている…（新潟県／澤野智人クン・13歳）。**トム・ソーヤの冒険**　ガキのくせに女の子の取り合いするなんざ、10年早いんだよ！（鹿児島県／智賢晴彦クン・14歳）。**読者の人生いろいろ　その①**　ファミコンができなくなるかもしれないので、お嫁に行きたくないです（秋田県／荒川晴世クン・24歳）。**その②**　孫のファミコンを借りて楽しい老後生活をしています。思えばラジオのなかった時代からTVゲームの時代へ、文明も発展したと思います（東京都／佐藤辰クン・73歳）。

No.4 2/23号 ウソテッククイズ応募券

★ドラクエⅣのウル技募集のため、2月13日は本紙の質問電話の受け付けをお休みします。

ウソテッククイズに応募しよう

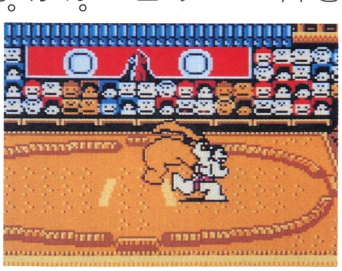
今号もウル技の中に1つだけウソ技がある。見つけたら左の要領で「ウソテッククイズ」係まで応募しよう。正解者の中から抽選で20名に希望のゲーム（現在発売中のファミコンソフト）をプレゼント。応募の締切は2月15日（消印有効）。正解はNo.5で、当選者はNo.7誌上で発表します。



No.3の答え

正解は『寺尾のどすこい大相撲』の小結技「ハズかしモロだし大相撲」でした。

ファミマガの得意とする下ネタ技でしたが、正解率は59%とやや高め。でも編集部はめげません。これからはもっとアダルトな下ネタで迫りますよ。



No.1の当選者

北海道＝水野高弘／岩手県＝高橋剛／宮城県＝相澤広治／埼玉県＝中村純一／千葉県＝吉成昌子／神奈川県＝河野達也、児島司／新潟県＝野村涼子／静岡県＝増田丈貴／三重県＝早川浩司／滋賀県＝久保和隆／大阪府＝奥田和雄／和歌山県＝橋爪辰典／岡山県＝北村守／広島県＝岡崎真／山口県＝堀裕貴／愛媛県＝茅野久美子／福岡県＝真崎裕介／大分県＝北川洋志／宮崎県＝江藤博文　以上敬称略

超ウルトラ技大募集

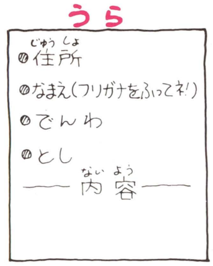
ウル技を発見したら、友達に先をこされないように、すばやく応募しよう。

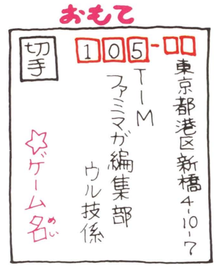
くわしいやり方、住所、郵便番号、名前（フリガナ）、電話番号を書いてハガキかFAXで送ろう。左の書き方を参考にしてね。FAXの場合は編集部の住所を書かなくても届くよ。

ハガキの表には赤色で、FAXは電話局、コンビニエンスストア、お父さんの勤め先などにあると思うので、どんどん利用しよう。

ハガキは消印、FAXは通信時刻から判断して、一番早く届いた人を採用者と認定しているから、急いで送ろう。採用者には認定証とともに、下のような賞品を用意しているよ。

さて、このコーナーに採用されるコツがあるんだ。それは最新の人気ゲームを買ってすぐに技を見つけて応募すること。今なら『信長の野望・戦国群雄伝』『SUPER魂斗羅』がねらいどころだ。



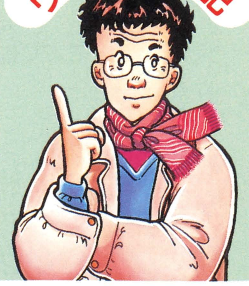


FAX番号：03-578-6996

★技のランクと賞金・賞品★

優勝	10,000円	小結	4,000円
横綱	8,000円	十両	2,000円
大関	6,000円	序ノ口	特製電卓

金田一技彦のウル技歳時記

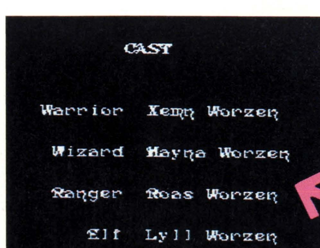


ジョイスティックあれこれ

ウル技には、ジョイスティックが必要なものもあるんですね。

こんな手紙をいただきました。きっと№3のP134の「D&M」のエンディング技を見てくれたのでしょう。（山形県／好きっスよークン）

実際、ジョイスティックがないとできないウル技もたくさんあるんです。しかし、ジョイスティックをつかいなおかつ、エンディングが見られるとなると、少し古いゲームですが「ドラゴンスレイヤーⅣ」ぐらいでしょう。ただし、これには2台のジョイスティックが必要になってくるんです。やり方は、1台はレバーの左とⒶ、もう1台はレバーの右を押しっぱなしにするんですが、2台もジョイスティックが必要だなんて高価なウル技ですね。



⬇2台のジョイスティックをつなぐ。タイトル画面で、1台は左とⒶ、もう1台は右を押したままにしよう





⬆2台ないと見ることができないエンディング。どうしても見たければ、買うか、それとも自力で解くかだ

⬆No.3で紹介した「ダンジョン＆マジック」のエンディング技。美しいグラフィックで、感動をよびます



30秒 Q速解答

どんな質問もおまかせ。Dr.Q扮するQ速マンがキミの悩みを解決に行くぞ!!

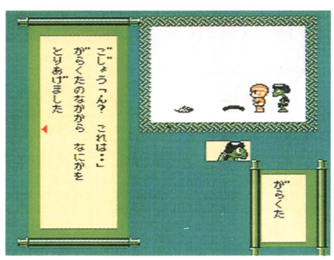
遊遊記 後編

悟空がくもじじいを探しても、迷ってしまいます。
富山県／高橋和夫クン

A 家から北へ移動すると、つりをしていたおじさんの残した、がらくたがあるよね。悟浄がそれを見ると、中からブレスレットをみつけるぞ。拾ったら、北へ2回移動して、東のほら穴へ行ってみよう。くもじじいのペットのきつねが、穴の前にいるぞ。悟空たちは、逃げるきつねの後を追い、ほら穴へ入ろう。後は、悟空と悟浄が話をすれば、きつねを見失うことなく、無事くもじじいのもとへと行けるのだ。



⇧じゃーん、やっとくもじじいに会えました。くもじじいの上にあるのが、夢にまでみたきんと雲だ



⇧がらくたの中からブレスレットが…

7章のハワイで誰もいなくなってしまいました。
奈良県／小田幸代クン

A やしの木のある海岸通りに行ってみよう。聞く→たたく→やしの木で、上から男の子が降ってくるぞ！ サングラスをあげれば、男の子は三蔵の情報をくれるよ。



⇧あれま、男の子が降ってきた。やしの木の上にかくれてたんだ



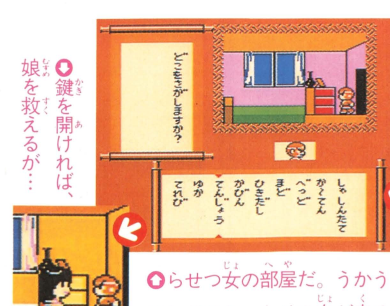
⇩サングラスをあげよう。探していた三蔵の情報を教えてくれる

牛魔王ビルにいる、牛どん屋の娘を助けるには？
千葉県／高野圭子クン

A 牛魔王ビル13Fには、4つの部屋があり、娘は手前の左の部屋に捕らわれている。でも、ドアには鍵がかかっているのだ。見るコマンドで鍵穴をのぞいて、話しかけてみよう。娘は、鍵は奥のらせつ女の部屋にあると、教えてくれる。悟空は奥の左の部屋へ行き、鍵を探そう。鍵は、天井裏にあるのだ。



⇩⇩1番左の部屋をのぞいて、話しかけてみよう



⇩鍵を開ければ、娘を救えるが…

⇧らせつ女の部屋だ。うかうかしてると、らせつ女が来る

8章で、落ちていく悟空をどうすればいいの？
香川県／もじもじクン

A にょいぼうを使おう。すると、にょいぼうがビルにつきささって、悟空は助かる。地面に降りるには、使う→足、開ける→ビルの窓、たたく→窓ガラス、放す→手でよい。



⇩あわてず、にょいぼうを使えば……。ホッ。後は手を放して下へおりましょ

⇧わ～っ！ おちるよ～。たすけて～



らんがいQ&A　メルヘンヴェール

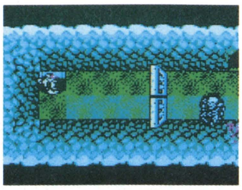
Q・どうしても海に入れない。(長野県／大場香織クン)　A・Scene5に限らずこれから海に入る機会は多い。画面左側に隠されているアムニス薬を取れば、おぼれなくなるよ。さがしてみよう。

ニューソフト 300秒 緊急調理メモ スウィートホーム



映写室～地下道入口までを攻略

謎解きが中心なので、なーんでもない謎のように思えても、じつは、あなどれなかったりするほど難しいこのゲーム。そこで今回は映写室から地下道入口までをマップ付きで攻略しよう。



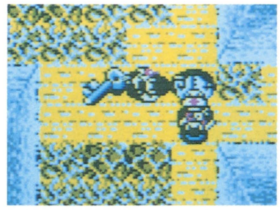
ここが地下道だ！　この鉄格子の向こうには、子供の柩が眠っているらしい…

間宮邸・天井へ

最初のうちは下から見上げるだけで、アイテムが取れずに、くやしい思いをした場所のひとつである天井。じつは意外にも映写室と天井はつながっていたんだ。ここでは天井を攻略！

鉄のカギを入手

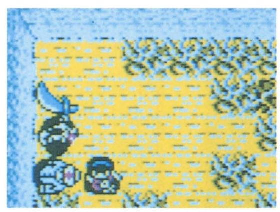
天井の北には鉄のカギが落ちているので入手すること。地下道へ降りるためには、ゼッタイ必要なアイテムだ。



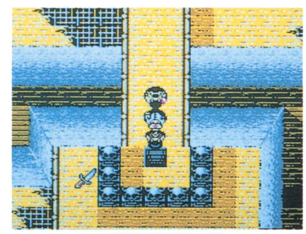
ついに鉄のカギを発見！　これで、地下道に降りられるのだ

銀の剣を入手

天井には、銀の剣が2本落ちているので、必ず入手しておこう。攻撃力は最強の武器、三つ又のほこに次ぐものだ。

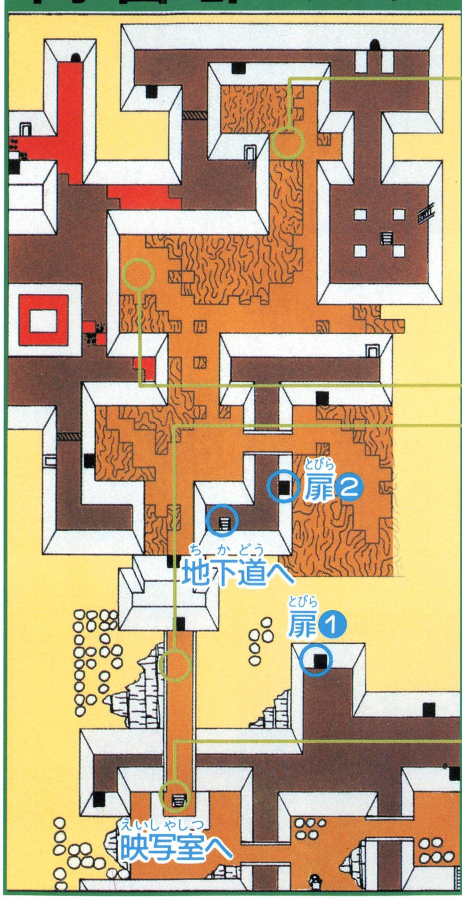


銀の剣は2ヵ所にある。取っておくと、あとの戦いが有利に



夢にまで見た天井が、じつは映写室とつながっているなんて…

間宮邸マップ

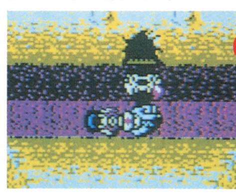


スライドの謎

天井に上がるには、まず映写機で3枚のスライドを映す。そして壁にスライドが映しだされているときに、心の力を使えばいいのだ。すると、スライドの光がのびて、天井につづく通路が出現するぞ！



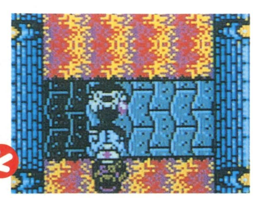
映写機で3枚のスライドを映しだそう。そして心の力を使う。すると…



壁が崩れて天井につづく通路が出現したのだ！この通路を通り抜けよう

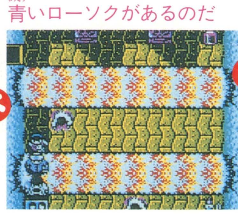
地下道入口へ

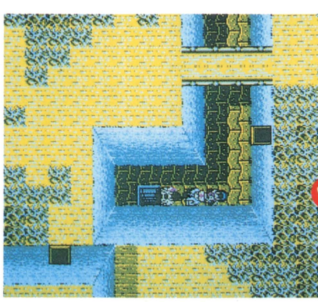
扉①を開けると、通り抜けの部屋になっている。部屋に入ると炎が噴きだしてくるのでイッキに通り抜けよう。扉②を開けると、間宮一郎と夫人が写っている写真と青いローソクがある部屋に。アイテムを入手したら、地下道への階段を降りていけばいい。もう一息だ、ガンバレ!!



いきなり炎が噴きだしたのだ！　ここは通路までイッキに通り抜けろ!!

この部屋には、間宮一郎と夫人が写っている写真と、青いローソクがあるのだ





この階段で地下道に降りていこう。あとは子供の柩を捜すだけだ

たった3秒Q速解答



えりかとさとるの夢冒険

Q・第4章でウソップ寺の和尚が相手にしてくれない。（東京都／西田真クン）

A・街で得た情報によると、この和尚は音楽好き。TV局へ行ってイベントをクリアし、商品のCDかレコードをもらったら和尚の所へ行こう。レコードの場合はもう一度TV局へ行くこと。

イラスト／Apple Arts



はぐれむしゃ



どすこいやま



とびにんじゃ

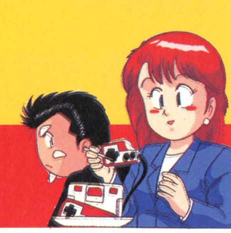
今号のキャラクタ
がんばれゴエモン外伝



どいつもこいつも、面白いヤツばかりだ。愉快な敵キャラたちだね。

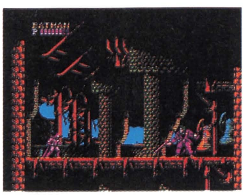
ニューソフト300秒 緊急調理メモ

BATMAN



5人の手ごわいボスを徹底攻略

全5ステージにいるボスを倒すためには、3種類の武器をうまく使うことがポイント。しかし、武器には共通の弾数があり各武器ごとに消費数が違い、手裏剣は3、ガンは2、バットラングは1である。消費数に注意して戦おう。



ジョーカーは最強の敵だ。コイツを倒すことができるか

ステージ1 フライド軍曹

ステージ1を守るフライド軍曹は中国拳法と気功弾を使ってくる。まともに戦っていては、勝ち目がない。しかし、コイツは単純な動きをするので、それを覚えてしまえば、ノーダメージで倒すことができるぞ。

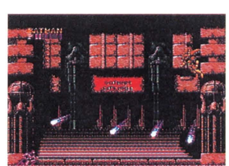
まず、画面の左右の端へ行こう。と言っても端すぎてはだめだ。気功弾をしゃがんでかわせる位置があるので、そこに行くこと。そして、フライドが下に降りてきたら、素早くバットラングで攻撃しよう。これを繰り返せばノーダメージで倒せるぞ。



近づいてきたら撃つ、をくり返していれば、楽に倒せる。なれてくれば、無傷で倒すことも可能だ



敵がおりてきたら攻撃。なれないうちは、手裏剣が有効だぞ！



画面の端にいれば、敵の攻撃はあたりにくい。ただ、完全な安全地帯ではないから十分に気をつけよう

たった3秒Q速解答



ウルティマ

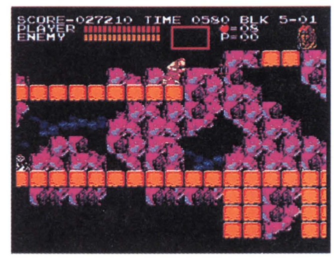
Q・「しるし」について教えて下さい。（秋田県／岡田守クン） A・火のしるし＝溶岩流でダメージを受けなくなる。王のしるし＝王にレベル6以上あげてもらう。蛇のしるし＝赤きヘビを驚かす力がある。力のしるし＝フォースシールドを死なずに通過することができる。

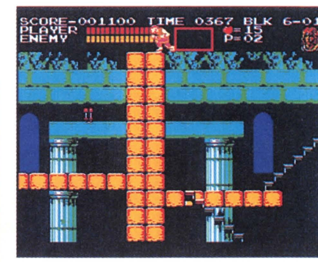
悪魔城伝説

Q 3人の仲間の中で、一番使いやすいのは誰？
神奈川県／NRクン

A 3人の中で一番使いやすいのは、はっきり言ってグラントだ。なぜかと言うと、彼はハートの数に関係なく飛び道具である短剣を使うことができるし、壁を登ったり、天井に張り付いたまま移動、攻撃ができるからである。この能力をうまく使えば、近道をすることもできるし、通常では取ることができないアイテムを取ることができるからね。

壁をつたって行けば、こんな上にあるアイテムが取れる



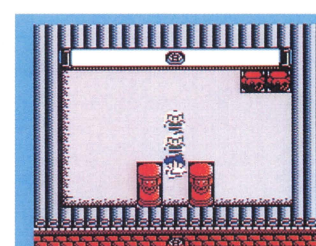


グラントなら画面の外に出て、移動することができる

神仙伝

Q 風水の塔にあるハズのべにびょうたんはどこ？
愛知県／今川優太クン

A 敵を意のままにあやつることができるという、便利なアイテム「べにびょうたん」は、確かに風水の塔の5階にある。しかし4階には5階へ上がる階段がない。…実は階段は見えないだけでちゃんとあるのだ。4階に並んで立っている柱の間をくぐってみよう。5階へ移動できるぞ。あとはそこにある壺の中身を調べるだけだ。これで戦いも少しは楽になるぞ。



なーんと、こんな所に隠し階段が！ 意地悪といえば意地悪だなぁ

星霊狩り

Q 青い扉のカギが見つからないんですが。
宮城県／ゲロゲロII世クン

A まず、最初に2Fにあるカギのかかっていない赤い扉に入り、つくえを調べると銀のカギが見つかる。次に、1Fに降りて、右の扉でドクロを2回調べ、銀のカギを使うと中に入ることができる。ここで、つくえの上にある本を2回調べると、金のカギが見つかるんだ。これで、2Fにもどって、青の扉でカギを使えばOKだ。

1Fの右の扉に入り、つくえの上にある本を2回調べると金のカギが見つかるぞ



マッピーキッズ

Q 旗上げゲームで、うまく勝つことができません。
新潟県／ご先祖様クン

A このゲームは勝てばプレゼントがもらえるが、負ければ所持金などを取られるので命がけだ。攻略としては、対戦相手にミューミューを選ばないことだが、やはり頼りは君の反射神経。冷静沈着に行こう。

3回勝てば君の勝ち！ 一番強いミューミューに当たったら、相手のミスを待つしかないぞ！

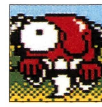
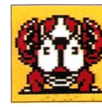


らんがいQ&A メルヘンヴェール



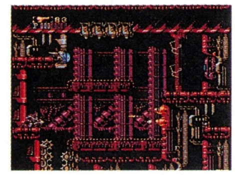
Q・すぐ崖に落ちて死ぬ。（山形県／鈴木清貴クン） A・単なる操作ミスで崖から落ちてしまった場合は落下直後にⒷボタンを連打すれば助かる。でも、ジャンプして落ちたときとワナの場合はあきらめよう。

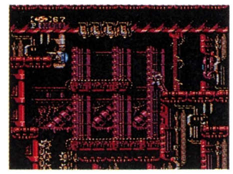

まがじじい

まぬどう

うらめしーや

ケラルンバ

ステージ2 ジェネシス

ボスは巨大なコンピュータ。弱点の核は画面右上にある。でも、バリアがはられているためにこのまま攻撃することはできない。先に左上にあるバリア発生装置を壊す必要があるんだが、右下の2門の砲台がじゃまになってくる。これは、しゃがんでガンか手裏剣で撃てばOK。壊したら、右上のバリアの前に立ち、またもや手裏剣かガンでバリア発生装置を破壊しよう。その後、すばやく核の下にしゃがみ込み核が放つ弾をよけるんだ。弱点が現れたらパンチで攻撃！

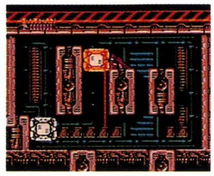

⬆この位置でしゃがんでガンを撃つと、両方の砲台に同時にあたるんだ。倒さないとあとがつらい

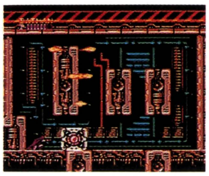

⬆バリアにふれるかふれないかの位置だ。ここだと、上からふってくる弾にはあたらないんだ

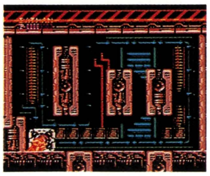
⬇弾はしゃがんでよける。位置が微妙だ


ステージ4 REV—III

4面のボスは、人間ではなく意思を持った警備システムREV—IIIだ。ノーダメージで倒すのは難しいと思うが、この攻略法で戦ってみよう。まず、写真Ⓐの位置にバットマンをしゃがませて、敵が近付いたらパンチを連打し、2個あるシステムの1個を破壊すること。そして、残りのシステムが下に降りて弾を出し始めたら、写真Ⓑの位置へ行き、パンチかバットラングで攻撃しよう。このとき、弾が余っているならば、手裏剣を使うのもいいだろう。


⬆写真Ⓐ。この場所にしゃがんでパンチをくり出していれば、ダメージを抑えて倒せる

⬇写真Ⓑ。コンテナを1個破壊したらこの場所で相手にパンチがバットラングを使って攻撃だ!!



⬆ここで一気にREVI-IIIを倒せ！ こいつを倒せば、ジョーカーはもうすぐだ！

ステージ3 カーネル提督

カーネル提督は動きが素早く、ムーンカッターという三日月みたいなビームを使ってくる。コイツを倒すには、それなりのダメージを受けることになるだろう。攻略法は、カーネルガムーンカッターを撃ってきたら、それをよけずにダメージ覚悟で突っ込む。そして、攻撃を仕掛けるんだ。そのとき、武器はバットラングを使うのがベストだ。バットラングなら、連射がきくし、戻ってくるときもダメージを与えられるからね。迷わず突っ込むのがポイントだ。


⬆ムーンカッターは、幅が広いのでうまくよけないとあたってしまう


⬆敵の後ろをとってバットラングで連射。あとは力対力の戦いだ！

ステージ5 サンダース将軍

5面のボスは、ジョーカーが最も信頼しているサンダース将軍だ。サンダースの武器は、ファイアーボールと電磁パンチの2種類。コイツに対する攻略法は、まず画面の左端へ行き、サンダースの放つファイアーボールを壁ジャンプで避ける。そして、相手が近付いてきたらバットラングで攻撃をする。このとき注意しなければいけないのは、サンダースにあまり近付きすぎないこと。これを守らないと、電磁パンチの恰好の的になるので注意してほしいな。

⬇まずは、画面左のすみにいこう。この位置で、敵の攻撃にそなえるんだ。武器の選択をおこたるな



⬆ファイアーボールがきたら、壁ジャンプでかわすようにすればいいぞ。これにあたるとつらい

⬇敵のスピードは速いぞ。連射のきくバットラングを、腐るほど打ち込め！ なれれば無傷で倒せる


たった3秒Q速解答 仮面ライダー倶楽部



Q・ライダールーレットの必勝法は？（宮城県／加藤哲也クン） A・ルーレットが止まったらⅡコンのマイクを吹いてみよう。メが動く。

Q・お金をかけずにライフを回復したい。（岩手県／原田裕二クン） A・これもⅡコンのマイクを吹こう。回復するよ。

質問募集

ファミコンゲームに関する質問を募集します。ゲームのジャンルや新旧にかかわらずドンドン誌上で回答するよ。下のイラストの要領でハガキを送ってね。ゲームの内容じゃなくても、ファミコンのことなら何でも質問OKだよ。それからファミコンゲームを扱った、かわいいイラストも送ってね。待ってるよ！





⬅東京都の石塚祐子ちゃんの作品。ファミスタ'90のイラストです。ユニフォーム姿の女の子が可愛い♡ 良い作品は紹介するので送ってね

ぼくたちゲーセン野郎



正義のSFシューティング!

データイースト 大好評活躍中

空牙

(KU-U-GA)

T.M.

OPERATION CODE

"VAPOR TRAIL"

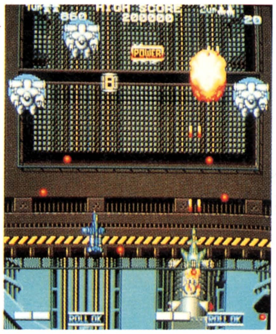
クーガ

こんにちは! ゲーセン野郎のページだよ。今週は、正義の血潮が熱く燃えたぎる、バリバリのシューティングゲームを紹介しよう。

謎の敵から世界を救え!!

『空牙』は、2人同時プレイ可能な縦スクロールシューティングゲーム。それぞれ特徴を持った3機の戦闘機の中から1機を選び、謎の軍事組織『ラグナロック』から世界を救うために戦うんだ!

迫力ある敵メカや派手なパワーアップがスゴイぞ!



好きなタイプの戦闘機で戦おう!



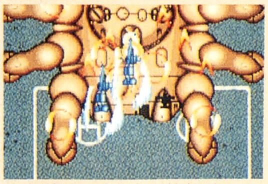
偽装空母『アドミラル』から発進!
3機の戦闘機の闘いが今、始まる

圧倒的な軍事力で世界中を制圧してしまった謎の敵『ラグナロック』



緊急回避中は無敵!!

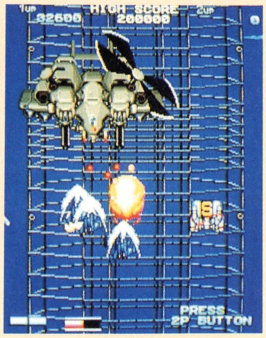
このゲームの特徴ともいえるのが「緊急回避」というアクション。ボタンを押すと、プレイヤー機がキリモミ状態になり、一定時間無敵になれるのだ。敵の激しい攻撃をかわすためには必要不可欠なテクニックだぞ。



無敵中は機体が分身状態に



メーターは時間がたてば回復するぞ



緊急回避を使うと、メーターが減る

3種のプレイヤー機

セイレーン

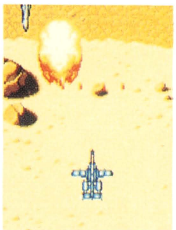


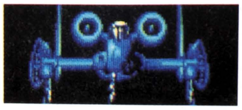


XFV−03

軽戦闘機ながら、後方へも射撃可能な使いやすい機体。移動スピードも最速である

ヴァルキュリア

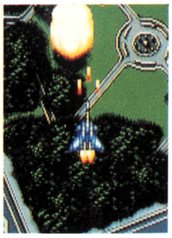


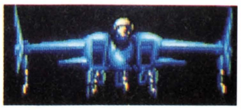


XAV−02

スピードの遅さに不安はあるが、攻撃力は3機中最強を誇る。クセのある重攻撃機

シルフ





XF/AV−01

攻撃機の武装と、戦闘機の身軽さを合わせ持つ万能機。バランスのとれた機体といえる

田尻智の空牙が好き!

OPERATION CODE "VAPOR TRAIL"

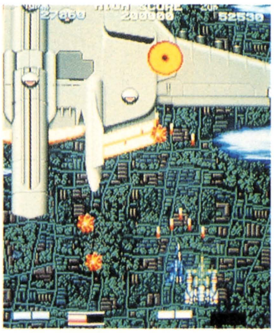
どーも、田尻です。今号紹介した『空牙』では、ゲームを始める前に3種類ある戦闘機のなかから好きなものを選んで遊ぶことができます。このシステムは、『空牙』の大きな魅力になっていると思います。カレーを食べるのに、甘口が好きなひともいれば、辛口が好きなひともいるわけで、そういうふうに、個人の好みを選択できるシステムというのは、好ましいといえましょう。

それと、『空牙』では2人同時プレイも楽しめるようになっています。今でこそ、2人同時プレイのゲームは、決して珍しくありませんが、やはり、これには捨てがたい魅力があると思います。たったひとつのアイテムを2人で奪いあうときもあれば、巨大ボスに協力して立ち向かうこともある。それは、1人でゲームをしているときには味わうことのできないオモシロサですから。

『空牙』を思う存分楽しみたいひとは、できるだけ友達を誘って、一緒にチャレンジするといいでしょう。

迫力のパワーアップが見モノ

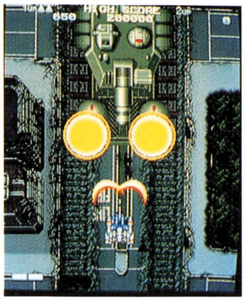
『空牙』のパワーアップシステムは実に多彩だ。通常弾のパワーアップの他、ミサイルや爆弾などのアイテム、そして『ブースター』と合体することで行われる特殊攻撃がある。さらに機体の種類によっても違いがあるというからスゴイ。



『ヴァルキュリア』の後部に合体しているのがブースターだ!!



『セイレーン』なら、前方と後方への攻撃力が更にパワーアップ

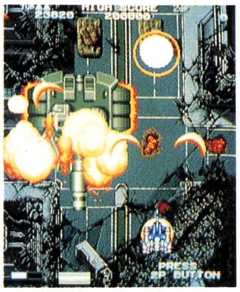


『シルフ』は、前方2方向へ幅の広い弾を発射できるようになる

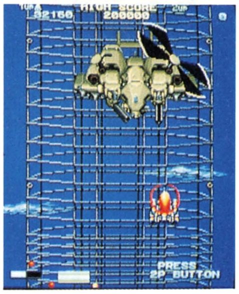
各ステージを紹介だ!

最近のシューティングには必ず登場して、もはや目の慣れてしまった感のある巨大ボスキャラクタだが、それでも『空牙』のボスたちの迫力には目を見張るモノがあるぞ。変型したり、分離したりと様々なパターンをもって攻めてくるカッコイイ敵メカを、各ステージと共に紹介だ!

ラウンド 1



廃墟と化した街中での激闘!!

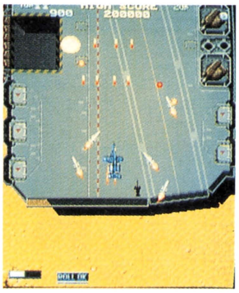


1面のボスは、この巨大ヘリだ

ラウンド 2



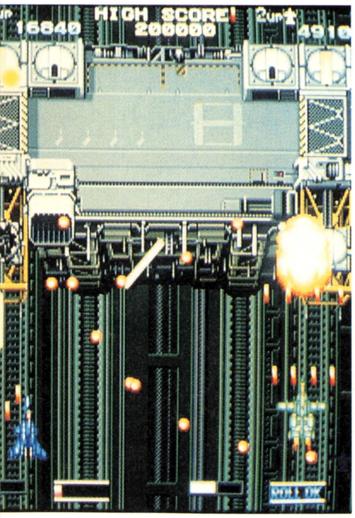
地上から空中からの敵の猛攻撃

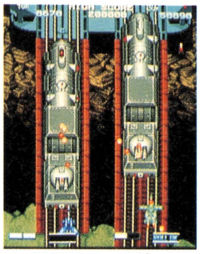


地上空母『アスガルド』が出現

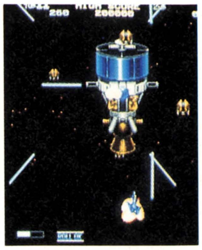
ラウンド 3 以降(いこう)

コイツはステージ5のボス。鬼のように強くて堅い





装甲列車は強敵だぞ



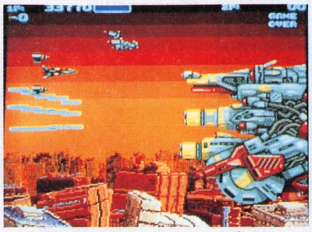
宇宙空間でも戦いが

エア・バスター

ナムコ
大好評活躍中

ソーカイ感あふれる横スクロールシューティング!!

8種類のハデなパワーアップと、一撃で敵を全滅させる「バスターフラッシュ」を駆使して戦うシューティング。



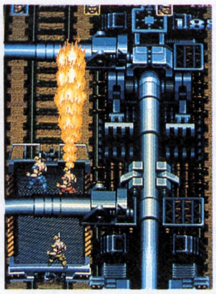
2人で協力すれば楽しさ倍増!! 強力なボスキャラだって楽勝だぜ!

戦場の狼II

カプコン
3月登場予定

あの名作『戦場の狼』から5年! ついに続編が登場

その昔ファミコンにも移植された、リアルな戦争シューティングが大幅にグレードアップして帰ってきたぞ!



なんと、3人同時プレイが可能! 変化に富んだ各ステージを楽しもう

決定!! 1989 キミが選んだ ファミマガ ゲーム大賞

読者のみんなが、実際にプレイして評価した結果で選ばれるゲーム大賞。さて、今年の大賞は……!?

☆ゲームボーイ　グランプリ
テトリス（任天堂）

第2位　ゴルフ（任天堂）

第3位　ドラキュラ伝説（コナミ）

☆ファミコン　グランプリ
ファイナルファンタジーII（スクウェア）

第2位　遊遊記（任天堂）

第3位　MOTHER（任天堂）

F.F.II、テトリス強し!!

昨年のファミマガNo.23で募集した「1989ゲーム大賞」。応募総数1万7627通の中から5000通を無作為に選び集計した結果、FC『F.F.II』、GB『テトリス』が大賞に輝いた。

対象ゲームはFC163本、GB16本

1989ファミマガゲーム大賞の評価の対象となるゲームは、88年12月から89年11月までに発売されたモノ。今回は新たにゲームボーイも加わり、ファミコン計163本、ゲームボーイ計16本が評価対象になった。

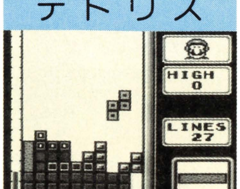
この中からみんなが実際にプレイしたことのあるものを、ファミマガヒットチャートのページのゲーム通信簿のコーナーと同じようにキャラクタその他の項目別に評価してもらい、各項目別に平均点を出し、それらを合計した総合点を基準にファミコンとゲームボーイの大賞が決定された。

これを見ると、年々少なくなっていくファミコンのディスクゲーム（今回は163本中わずか17本。書き換え専用は2本）だが、ディスクゲームの底力を見せつけられるような順位結果になった。

予想通りの結果になった

集計の結果を全体的に見ると、ファミコンに関してはやはりRPG強しと言った感じだ。しかし、昨年ほどその色合いは強くなく、キャラクタモノもおおいに健闘していた。ゲームボーイに関して言えば、キャラクタ以外の全ての項目で1位を奪取した『テトリス』。予想通りの展開に落ち着いた。

テトリス



⬆お父さんまでをも熱中させた御存知テトリス

ファイナルファンタジーII



⬆ここにきて不動の地位を築いたF.F.シリーズ2作目

1989ファミマガゲーム大賞

各項目別

ファミコン…ベスト10
ゲームボーイ…ベスト3

カセット　ディスク　書き換え専用

〈表の見方〉

●総合の欄は、キャラクタ以下6項目の平均点を合計したもの。つまり総合的におもしろいと評価されたゲームの順位。

●回答率の欄は、何%の人が答えてくれたかを表している。つまりこの欄の順位の高いゲームは、プレイしたことのある人が、より多いゲームだ。

●キャラクタ以下の6項目は、5段階評価の平均点で順位を出している。（点数は、小数点以下第3位までを表す）

●各項目のベスト10（ゲームボーイはベスト3）以外に、総合得点のみ、50位まで（ゲームボーイは16位まで）下に掲載した。点数は上の総合の欄と同様に算出したもの。

ファミコン	総合	回答率	キャラクタ	音楽・効果音	お買得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1位	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 26.482点	ファミコンジャンプ （バンダイ） 72.3%	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 4.664点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.546点	遊遊記 （任天堂） 4.437点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.261点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.602点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.310点
2位	遊遊記 （任天堂） 25.806点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 70.7%	遊遊記 （任天堂） 4.555点	MOTHER （任天堂） 4.464点	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 4.407点	MOTHER （任天堂） 4.172点	テトリス （ＢＰＳ） 4.434点	テトリス （ＢＰＳ） 4.176点
3位	MOTHER （任天堂） 25.498点	ファミリースタジアム'88 （ナムコ） 64.8%	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.536点	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 4.310点	ファイナルファンタジーII （スクウェア） 4.227点	遊遊記 （任天堂） 4.147点	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 4.395点	MOTHER （任天堂） 4.176点
4位	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 25.292点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 61.8%	ドラゴンボール３ （バンダイ） 4.428点	遊遊記 （任天堂） 4.180点	テトリス （ＢＰＳ） 4.152点	天地を喰らう （カプコン） 4.091点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 4.375点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 4.166点
5位	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 24.909点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 60.1%	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 4.369点	ジーザス （キングレコード） 4.166点	ＳＤガンダム～マップコレクション （バンダイ） 4.130点	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 4.045点	MOTHER （任天堂） 4.369点	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 4.160点
6位	ドラゴンボール３ （バンダイ） 24.763点	テトリス （ＢＰＳ） 55.9%	ワギャンランド （ナムコ） 4.315点	グラディウスII （コナミ） 4.052点	MOTHER （任天堂） 4.020点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 4.038点	遊遊記 （任天堂） 4.353点	遊遊記 （任天堂） 4.134点
7位	天地を喰らう （カプコン） 24.472点	桃太郎電鉄 （ハドソン） 54.7%	MOTHER （任天堂） 4.297点	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 3.976点	天地を喰らう （カプコン） 3.933点	ファミスタ'89・開幕版!! （ナムコ） 4.004点	天地を喰らう （カプコン） 4.327点	超人ウルトラベースボール （カルチャーブレーン） 4.060点
8位	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 24.448点	がんばれゴエモン２ （コナミ） 54.4%	ロックマン２ （カプコン） 4.262点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 3.935点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 3.906点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 3.987点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 4.309点	ＳＤガンダム２ （バンダイ） 4.058点
9位	ダウンタウン熱血物語 （テクノスジャパン） 23.449点	ダウンタウン熱血物語 （テクノスジャパン） 53.5%	ダウンタウン熱血物語 （テクノスジャパン） 4.261点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 3.919点	ドラゴンボール３ （バンダイ） 3.888点	ファミリースタジアム'88 （ナムコ） 3.982点	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 4.147点	天地を喰らう （カプコン） 4.031点
10位	テトリス （ＢＰＳ） 23.168点	忍者龍剣伝 （テクモ） 51.3%	ファミコン探偵倶楽部II （任天堂） 4.250点	天地を喰らう （カプコン） 3.879点	スクウェアのトム・ソーヤ （スクウェア） 3.854点	ダウンタウン熱血物語 （テクノスジャパン） 3.968点	ダウンタウン熱血物語 （テクノスジャパン） 4.079点	半熟英雄 （スクウェア） 4.012点

総合順位・11位～50位

11　ロックマン２（カプコン）　22.993点
12　桃太郎電鉄（ハドソン）　22.846点
13　ツインビー３（コナミ）　22.687点
14　ＳＤガンダム～マップコレクション（バンダイ）　22.675点
15　がんばれゴエモン２（コナミ）　22.565点
16　ワギャンランド（ナムコ）　22.472点
17　ジーザス（キングレコード）　22.326点
18　グラディウスII（コナミ）　22.313点
19　半熟英雄（スクウェア）　22.265点
20　ファミスタ'89・開幕版!!（ナムコ）　21.970点
21　超人ウルトラベースボール（カルチャーブレーン）　21.936点
22　激闘プロレス!!（テクモ）　21.807点
23　ウィザードリィII（アスキー）　21.804点
24　甲子園（ケイ・アミューズメントリース）　21.747点
25　忍者龍剣伝（テクモ）　21.606点
26　蒼き狼と白き牝鹿（光栄）　21.457点
27　ファミリースタジアム'88（ナムコ）　21.447点
28　ウルティマ～聖者への道（ポニーキャニオン）　21.422点
29　クインティ（ナムコ）　21.396点
30　究極ハリキリスタジアム・平成元年版（タイトー）　21.369点
31　爆笑!!人生劇場（タイトー）　21.366点
32　スーパーチャイニーズ２（カルチャーブレーン）　21.213点
33　危険な二人（データイースト）　21.169点
34　北斗の拳３（東映動画）　21.157点
35　Ｗ・Ｉ・Ｌ・Ｌ・Ｏ・Ｗ（カプコン）　21.057点
36　スプラッターハウス（ナムコ）　20.975点
37　キング　オブ　キングス（ナムコ）　20.808点
38　レーサーミニ四駆（コナミ）　20.695点
39　ドラゴンスピリット（ナムコ）　20.680点
40　アフターバーナー（サン電子）　20.613点
41　ケルナグール（ナムコ）　20.604点
42　ファミリーピンボール（ナムコ）　20.280点
43　中華大仙（タイトー）　20.245点
44　コズミックウォーズ（任天堂）　20.205点
45　ベースボールスター（ＳＮＫ）　20.179点
46　究極タイガー（ＣＢＳ・ソニーレコード）　20.166点
47　寺尾のどすこい大相撲（ジャレコ）　20.141点
48　チャイルズクエスト（ナムコ）　20.128点
49　がんばれペナントレース！（コナミ）　19.996点
50　里見八犬伝（東映動画）　19.887点

ゲームボーイ	総合	回答率	キャラクタ	音楽・効果音	お買得度	操作性	熱中度	オリジナリティ
1位	テトリス （任天堂） 25.015点	テトリス （任天堂） 66.3%	ピンボール　66匹のワニ大行進 （ＨＡＬ研究所） 3.901点	テトリス （任天堂） 4.033点	テトリス （任天堂） 4.406点	テトリス （任天堂） 4.360点	テトリス （任天堂） 4.610点	テトリス （任天堂） 4.151点
2位	ゴルフ （任天堂） 22.863点	スーパーマリオランド （任天堂） 60.8%	ドラキュラ伝説 （コナミ） 3.899点	ドラキュラ伝説 （コナミ） 3.965点	ゴルフ （任天堂） 4.105点	ゴルフ （任天堂） 3.847点	ゴルフ （任天堂） 3.986点	ゴルフ （任天堂） 3.546点
3位	ドラキュラ伝説 （コナミ） 22.254点	ベースボール （任天堂） 30.9%	ゴルフ （任天堂） 3.804点	スーパーマリオランド （任天堂） 3.604点	スーパーマリオランド （任天堂） 3.773点	スーパーマリオランド （任天堂） 3.637点	ドラキュラ伝説 （コナミ） 3.835点	モトクロス・マニアックス （コナミ） 3.513点

総合順位・4位～16位

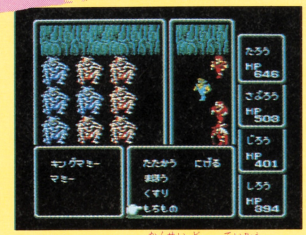
4　スーパーマリオランド（任天堂）　21.715点
5　モトクロス・マニアックス（コナミ）　21.255点
6　ピンボール　66匹のワニ大行進（ＨＡＬ研究所）　21.192点
7　パズルボーイ（アトラス）　20.654点
8　上海（ＨＡＬ研究所）　19.586点
9　ミッキーマウス（ケムコ）　19.199点
10　シーサイドバレー（トンキンハウス）　19.166点
11　ハイパーロードランナー（バンダイ）　19.073点
12　テニス（任天堂）　18.993点
13　倉庫番（ポニーキャニオン）　18.781点
14　役満（任天堂）　18.255点
15　アレイウェイ（任天堂）　16.804点
16　ベースボール（任天堂）　15.882点

制作スタッフ喜びの談話

総合順位第3位までにランキングされたゲームの制作スタッフの方々に、お話をうかがってみた。制作時の苦労話や今後のゲーム作りに対する意欲など、興味深い話が聞けたのだ。

ファミコングランプリ

ファイナルファンタジーII
（スクウェア）



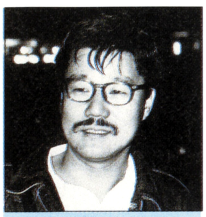
ストーリーの完成度は定評あり


プロデューサー
坂口博信さん

「ファミコングランプリ第1位、ありがとうございます。『ファイナルファンタジーII』は、キャラクタの天野さん、シナリオの寺田さん、プログラムのナーシャ、音楽の植松さんを始めとして、ゲームデザイナー、プログラマ、グラフィックデザイナーなどといった制作にかかわるすべてのスタッフ、さらには実際の販売活動を行った営業・広報の人たち、それらすべての力を合わせ、その力が最大限に発揮されて出来上がったゲームだと信じています。

この場を借りて、その人たちにお礼を言うとともに、今回投票して下さったみなさんを始めとする、『ファイナルファンタジーII』をプレイして下さったすべてのみなさんに対しても、感謝の気持ちでいっぱいです。

本当にありがとうございました」

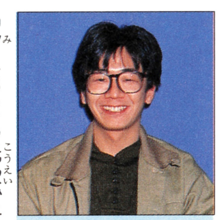

シナリオ
寺田憲史さん

「前作の『ファイナルファンタジー』と比較してみて、今回の『ファイナルファンタジーII』はストーリー性をより重視したので、ユーザーのみなさんにどれだけ受け入れられるか不安だった部分もあったのですが、結果としてこのような形で現れて、大変うれしく思います。

本当にありがとうございました。

これからもゲームをプレイしたみなさんが、本当に感動できる作品。まるで1冊のファンタジックな小説を読んだような気分にさせる、そんなシナリオをこれからもずっと書き続けていきたいと思います。

次回作である『ファイナルファンタジーIII』の方も楽しみに待っていて下さい」

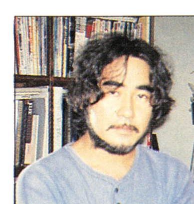

音楽担当
植松伸夫さん

「身にあまる光栄です。本当にみなさんのおかげです、ありがとうございました。

個人的にも『ファイナルファンタジーII』は思い出深い作品ですので、喜びもより一層強く感じています。

次回作の『ファイナルファンタジーIII』も、この『ファイナルファンタジーII』以上に気合いを入れながら作らせてもらったので、ぜひ期待して待っていて下さいね（ちなみに『ファイナルファンタジーIII』のCDも現在制作中ですので、そちらの方もヨロシク！）。

ではまた来年、このページでお会いしましょう」


キャラデザイン
天野嘉孝さん

「この『ファイナルファンタジーII』は、ファミコンゲームのキャラデザインを手掛けて2作目ということもあり、自分でも気に入っているキャラが多く、それが結果として高い評価を受けたということに対して大変満足しています。

ありがとうございました。

発売まであと3カ月たらずとなった『ファイナルファンタジーIII』も、前作以上に気合いを入れて描きましたので（スクウエア注・今回は全作品色つきなんです！）、お楽しみに。

最後にいつも私の絵をファミコン上のキャラクタにするためガンバっているスクウエアのキャラデザインのみなさん、本当にごくろうさまです」

前作『I』では第3位。今回は待望のグランプリ受賞。F.F.シリーズの確固たる地位を築いたといえよう。つぎの『III』の結果が楽しみだ。

過去3年間の結果を見る

さて、ここで過去3回行われたゲーム大賞の結果を見ながら、各年ごとの傾向を見ていきたいと思う。

まぁ、ザッと見るだけでも、PRGの強さは隠しきれないな、と言う感じだ。しかし、アクションでもアドベンチャーでも、本当におもしろいゲームはちゃんと評価されている。今後はシリーズモノがさらに力を見せつけていくかもしれない。

1986年度

★グランプリ
ゼルダの伝説（任天堂）

★第2位
ドラゴンクエスト（エニックス）

★第3位
悪魔城ドラキュラ（コナミ）

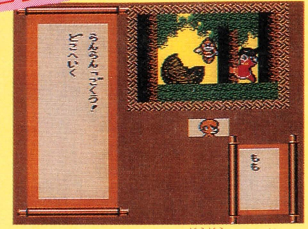
この年は、まだディスクゲームが全盛の頃で、グランプリと第3位をディスクゲームが飾っている。奥行きの深い新しいゲームとして『ゼルダ』が登場。続いて発売された『ドラクエ』がコマンド選択方式のRPGとして注目された。

キミが選んだ

1989ファミマガゲーム大賞

ファミコン第2位

遊遊記
（任天堂）



⇧ディスクながらも堂々の2位に



ゲームデザイナー
菱田達也さん

菱田さんは、ふぁみこんむかし話シリーズの第1作目である『新鬼ケ島』も担当したというお方だ。
「ふぁみこんむかし話シリーズ第1弾『新鬼ケ島』も一昨年のベスト2位に選んでいただいており、シリーズとしては連続受賞で、みなさんの支持を喜んでおります。
ゲームシナリオ風に喜びの声を各キャラクタからどうぞ……。
作者「なははー……。ありがとうございます。うれしいですう」
三蔵「これもすべて、おぬし以外の人たちのおかげなんだな」
作者「なははー……。やっぱり？」
悟浄「う、うっ……おらも嬉しいだ……」
八戒「なんや、賞品なんにもあらへんの？」
猿「お釈迦さまに言ってやろっと」



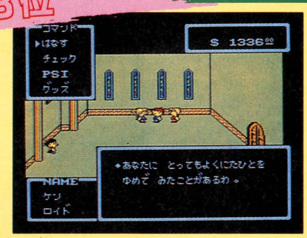
音楽担当
岡素世さん

岡さんは、女性ながらも、あの『遊遊記』の楽しい音楽を全部で何曲も作ってくれた人です。
「なんせ『遊遊記』ってヤツは曲数の多いゲームで、ネタはなくなってくるし、メモリーは足りなくなるし、ボツ曲は多いし、ゴクウなんて見るのもイヤになるし……と追い込み時期は大変でした。
でも、中国的背景のみにとらわれず、シベリア風あり、ハワイ風あり……とバラエティーにとんだ曲作りは楽しかったデス！」

ディスク2枚組みのアドベンチャーゲームが、予想外の踏ん張りを見せて第2位に。今後のディスクゲームへの光明となってほしい。

ファミコン第3位

MOTHER
（任天堂）



⇧新しいシステムにみんなも驚き



カントク
糸井重里さん

糸井さんは、今回がゲームデザイナーとして初参加。
「たくさんのご支援を、ほんとうにありがとうございました。MOTHERを遊んでくださった方、投票してくれた方に、ほんとにほんとに感謝します。
ゲームに関しては高校野球レベルのアマチュアだった私が、プロで通用するかどうか心配でした。なんとか10勝できたかな、みたいな気分で、うれしいです。とにかく、巨人の川相選手的にがんばったのがよかったと思います。
続編、ですが、つまらないものなら出さないぞというカクゴでつくってます。2度目は新人じゃないので、リーグ優勝、日本一をねらいます。
オーエンよろしくたのみます」



音楽担当
鈴木慶一さん

「今回、このMOTHERの音楽を作ってきて思ったコトというと……。う〜ん、楽しかったですね。ただ、肉体的にはMOTHERのCDと同時進行だったので、かなりキツかったです。
ファミコンの音楽っていうのは初めてだったんだけど、任天堂の田中さんにいろいろと手伝ってもらい大変助かりました。
まぁ自由気ままにやらせてもらったので、納得のいくものが作れました。本当は、最初キャラクタ1つ1つに曲があったんですよ。でも、容量の関係でケズらなきゃならない曲がたくさん出てしまったのが残念ですけどね」

糸井さんの発言もそうだが、どうやら「II」はかなりの段階で企画が進んでいる模様。発表されるのが楽しみになってきた。

1987年度

★グランプリ
ドラゴンクエストII
（エニックス）
★第2位
新鬼ケ島（任天堂）
★第3位
桃太郎伝説（ハドソン）

87年度の結果を見てみると、なんとなく今年の結果によく似ている。
この年は、初のディスク2枚組みのアドベンチャー『新鬼ケ島』が登場。前編と後編に話を分けるといった斬新なスタイルが注目をあびた。
この辺からRPGがゲームの主流になり始める。

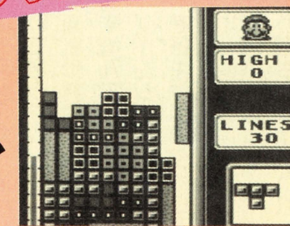
1988年度

★グランプリ
ドラゴンクエストIII
（エニックス）
★第2位
スーパーマリオブラザーズ3
（任天堂）
★第3位
ファイナルファンタジー
（スクウェア）

社会現象までなった『ドラクエIII』とアクションゲームながらも2位の座を勝ち取った『マリオ3』などのシリーズ強力ソフトのなか、続編モノではない異色のRPGとして『F.F.』が健闘を見せてくれた。

ゲームボーイグランプリ

テトリス
（任天堂）



予想通りの結果に落ち着いた!?


ゲームデザイナー
山本雅央さん

「このたびは、ゲーム大賞ゲームボーイ部門の第1位に選ばれ関係者一同喜んでおります。

テトリスはソビエトの人が考案し、日本のゲームボーイで世界に広まろうとしています。この様にゲームの世界に国境はなく、世界中の子供たちが大人になったとき、より良い人間関係が生まれ、世界平和への一助にでもなれば素晴らしいことだと思っています。これからも世界中の人々が楽しめるようなおもしろいゲームを作ろうと我々一同がんばっていますので、みなさんも応援して下さい」

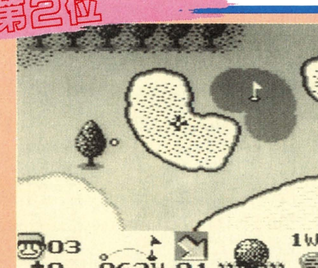

音楽担当
田中宏和さん

「最近のゲームって勢いあるし、結構楽しめるんだけど、それぞれが単に直線的に伸びていくイメージだけで、作り手として少々うんざりしていました。そんな時、ゲームボーイが出て、テトリスが話題に……。そのテトリスが1等賞！ ほんとおもしろいもんね。特に2人でするとね。こんな変で気楽なソフトがもっともっとドラクエなんかと一緒にゲーム市場を賑わせてくれるといいですね。なんかホッとします。今回あの任天堂がテトリスをということで音楽はいろいろ悩みましたが、どうでした？ 最後に作曲を手伝ってくれた神吉さん、シャトルを飛ばしてくれた松岡君、お疲れさまでした。……で、田中さんのお気持ちは？と聞かれると『ヘエトゥヒフー』『ウェ〜』と言うことになります」

ゲームボーイ本体を持っている人のほとんどは持っていると言われるほどの『テトリス』。他のソフトを引き離し堂々のグランプリ。

ゲームボーイ第2位

ゴルフ
（任天堂）



定番ゲームが堂々の2位に


ゲームデザイナー
木村浩之さん

木村さんは、ほとんど1人でこのゲームを作ってしまったというゲームデザイナーである。

「ゲームボーイファンのみなさんこんにちは。今回は『ゴルフ』がゲーム大賞のゲームボーイ部門第2位に選ばれたということで、とても感激しています。

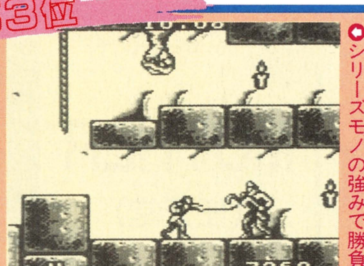
『ゴルフ』の開発に当たっては、今までにゴルフゲームを知っている人にも、知らない人にも手軽に楽しく遊んでもらえるかどうかを考えて作りました。そこで、コツさえつかめば、どんなホールでもパーディが取れるようにしてあります。すでにその様な人もいるかと思いますが、そうでない人は早くコツをつかんで下さい。

これからも楽しいゲームをたくさん作っていこうと思います。……ところで、花火はもう見ましたか？」

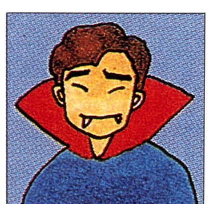
なんとなく意外という感じもするが、子供からサラリーマンのお父さんまで楽しめるといった内容がこの2位を勝ち得たのかもしれない。

ゲームボーイ第3位

ドラキュラ伝説
（コナミ）



シリーズモノの強みで勝負


開発担当
ドラキュラ山ちゃん

「ファミマガゲーム大賞、ゲームボーイソフトの部門で第3位！ 光栄です。『ドラキュラ伝説』には、ゲームボーイソフト開発チーム独特の汗と涙（血と肉？）が詰まっています。

本体発売前から開発に着手。参考ソフトもない我々開発チームの前に、おなじみの容量不足・残像現象・開発期間不足・ステレオサウンドなどといった数々の強敵が、マッドマンのごとく立ちふさがった！ つらかった！

その苦労を、みんなにも味わってもらおうと思い、難易度を高めに設定しておきました。←ウソ。

でも、ドラキュラシリーズが持っていた独特のイメージを、十分に再現できたと思っています。

まだプレイしたことがないという人は、ぜひ試してみて下さいね」

ファミコンでの人気シリーズをゲームボーイに移植。独特の雰囲気がウマく表現されており、音楽・キャラクタなどの項目で得点を稼いだ。

番外編・データファイル

さて、ここでは、別の視点からゲーム大賞のデータを見るということで、ファミコンゲームのワースト10・年間の売上ベスト10・ゲームジャンル別ベスト3を挙げてみた。
　年間売上を見てもわかるが、『テトリス』を引き離し、堂々と1位の座につく『マリオ3』のスゴさにはまったく驚嘆してしまう。
　ワースト10に関しては、以上のような結果が出たが、上位3位のメーカーの担当者の方に反省点や作品に関してのエピソードなどを語っていただいてみた。

●光GENJI・ローラーパニック＝ノーコメント。（ポニーキャニオン・松本さん）

●神宮館'89電脳九星占い＝ノーコメント。（インダクションプロデュース・石井さん）

●小公子セディ＝企画段階で意図したフィーリングをソフトに充分反映できず残念です。（フジテレビ・今井さん）

　今年のゲーム大賞はこんな結果に落ち着いたが、来年はどんな結果になるだろうか？

ファミコンゲーム　ワースト10

1	光ＧＥＮＪＩ・ローラーパニック（ポニーキャニオン）	13.483点
2	神宮館'89電脳九星占い（インダクションプロデュース）	14.927点
3	小公子セディ（フジテレビ）	15.195点
4	囲碁指南（ヘクト）	15.452点
5	百鬼夜行（ユース）	15.574点
6	本命（日本物産）	15.808点
7	ザ・トライアスロン（ケイ・アミューズメントリース）	15.841点
8	タロット占い（スコーピオンソフト）	15.930点
9	ガーフィールドの一週間（トーワチキ）	15.933点
10	ＨＯＬＹ　ＤＩＶＥＲ（アイレム）	16.007点

ゲームジャンル別ベスト3

●RPG
第1位　ファイナルファンタジーII（スクウェア）　26.482点
第2位　MOTHER（任天堂）　25.498点
第3位　ドラゴンボール3（バンダイ）　24.763点

●アドベンチャー
第1位　遊遊記（任天堂）　25.806点
第2位　ファミコン探偵倶楽部II（任天堂）　25.292点
第3位　ジーザス（キングレコード）　22.326点

●アクション
第1位　ダウンタウン熱血物語（テクノスジャパン）　23.449点
第2位　ロックマン2（カプコン）　22.993点
第3位　がんばれゴエモン2（コナミ）　22.565点

●シミュレーション
第1位　SDガンダム2（バンダイ）　24.909点
第2位　SDガンダム～マップコレクション（バンダイ）　22.675点
第3位　半熟英雄（スクウェア）　22.265点

●シューティング
第1位　ツインビー3（コナミ）　22.687点
第2位　グラディウスII（コナミ）　22.313点
第3位　ドラゴンスピリット（ナムコ）　20.680点

●スポーツ
第1位　ファミスタ'89・開幕版!!（ナムコ）　21.970点
第2位　超人ウルトラベースボール（カルチャーブレーン）　21.936点
第3位　激闘プロレス!!（テクモ）　21.807点

●その他
第1位　テトリス（BPS）　23.168点
第2位　桃太郎電鉄（ハドソン）　22.846点
第3位　爆笑!!人生劇場（タイトー）　21.366点

（参考）88年12月～89年11月のゲーム売上ベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂	4693
2	テトリス	BPS	2864
3	ファミスタ'89・開幕版!!	ナムコ	2405
4	SDガンダム2	バンダイ	2080
5	ドラゴンボール3	バンダイ	1955
6	MOTHER	任天堂	1954
7	究極ハリキリスタジアム・平成元年版	タイトー	1567
8	ファミコンジャンプ	バンダイ	1539
9	ファミスタ'90	ナムコ	1057
10	ファミリースタジアム'88	ナムコ	917

●ポイントは全国有名デパート、玩具店の協力を得て、その販売本数をもとに編集部で計算したものです。（ポイントは88年12月～89年11月の累積得点）

当選者発表

（敬称は省略させていただきました）

●1～3月全ソフト（3名）
兵庫／沼田耕治・15歳
島根／中田雪絵・15歳
岡山／竹中慎一・14歳

●欲しいソフト1本（50名）
北海道／高崎拓郎・10歳
佐藤綾・16歳
伊藤幸憲・14歳
嶋啓一・14歳
楠木太・11歳
佐渡知典・16歳
内田宰・13歳
今隆雪・11歳
青森／原子貴支子・16歳
秋田／黒川光樹・14歳
宮城／高藤康夫・10歳
山形／吉田直人・12歳
福島／小松孝浩・17歳
茨城／小島正英・14歳
栃木／小林孝充・15歳
群馬／武井勝・16歳
埼玉／浜崎尊・16歳
横山美智子・33歳
千葉／御園生剛・15歳
加藤順一・14歳
東京／岡野勇毅・1歳
北原龍司・13歳
神奈川／橋本和也・13歳
山田泰正・13歳
又村深・13歳
斉藤由紀・21歳
静岡／戸塚洋介・13歳
愛知／伊串満・14歳
伊藤栄三・12歳
石川／飯田和彦・17歳
滋賀／重田竜次・19歳
兵庫／菊谷知宏・16歳
畑雅人・14歳
鳥取／岡村真治・11歳
岡山／川田直樹・15歳
野村保彰・13歳
高木祐二・15歳
山口／山田幸治・12歳
愛知／池田守・14歳
高知／中平由香里・18歳
徳島／吉本匡宏・13歳
福岡／吉村伸一・10歳
正賀裕規・11歳
長崎／森浩二・12歳
大分／白井昌一・15歳
鈴木圭・12歳
土谷和裕・16歳
宮崎／北川武士・20歳
熊本／井上一敏・13歳
鹿児島／奥園義朗・15歳

週間ファミマガヒットチャート!

Hit Chart!

今回のチャートは、発売される新作が1本、新作通信簿では評価対象のゲームがなしという、目新しさにかけるものになった。ということは、常連組がその強さを存分に見せつけているというわけだ。じっくり見て欲しい。

Weekly Data

この週は新作はなし。年末年始の発売ラッシュも終わりこれから2月中旬までは、発売される新作がかなり少なくなってくる。新作なしでいつもの顔ぶれが並んでいるが、どうにもこうにも『テトリス』の壁を破る作品がない。『ファミスタ'90』が発売週に『テトリス』を抜いて1位になり、チャートを面白くしてくれるかと期待したが、その後勢いが衰えてしまい、前週に続いて3位以内に上がれずじまいだ。このまま下降してしまうのだろうか。

Discount Shop Ranking

池袋・ビックカメラ調べ

1 ファミスタ'90
2 SDガンダム2
3 スーパーマリオブラザーズ3
4 テトリス
5↑超人ウルトラベースボール
6 がんばれゴエモン外伝
7↑アドベンチャーズ オブ ロロ
8 悪魔城伝説
9 ドラゴンクエストIII
10↑スクウェアのトム・ソーヤ
11 トップガンII
12 激闘スタジアム!!
13↓ヘラクレスの栄光II
14 MOTHER
15↑激闘プロレス!!
16↑スーパースタープロレスリング
17↑双截龍II
18↓バットマン
19 スーパーラグビー
20↑囲碁名鑑

1/15～1/21 ファミコン Famicom Best 20

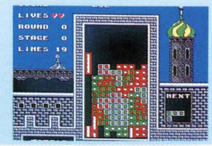
お正月気分もやっと抜けてきたこの週の1位は、やっぱり『テトリス』だ。なに故ここまで強いのか。前人気の高かった『がんばれゴエモン外伝』をもってしても、その座を揺るがすことはできなかった。3週連続してかなりの差をつけられて『がんばれゴエモン外伝』は2位に甘んじている。期待されていた『ファミスタ'90』や『悪魔城伝説』が、やや停滞気味の中で、今後ますます『テトリス』の強さが目立ってしまうチャートになってしまうのではないか。

1 テトリス（前週 1）

BPS／'88年12月22日発売／パズル／4900円

この週もダントツで1位に。いったいいつまで続くのだろうか…

138

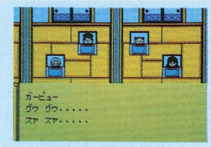


2 がんばれゴエモン外伝（前週 2）

コナミ／'90年1月5日発売／RPG／6980円

決して悪いポイントではないのに1位が強すぎるため浮上できない

98

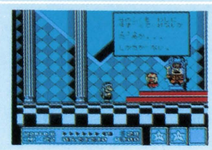


3 スーパーマリオブラザーズ3（前週 5）

任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円

息の長さでは他の追随を許さない。もちろん名作であるという証拠だ

60



4 ファミスタ'90（前週 4）

ナムコ／'89年12月19日発売／野球／5800円

発売時の勢いがうそのように伸び悩み気味

53

5 SDガンダム2（前週 3）

バンダイ／'89年6月25日発売／シミュレーション／6800円

ポイントはほぼ変わらず。他の影響でランク↓

36

6 ドラゴンクエストIII（前週 7）

エニックス／'88年2月10日発売／RPG／5900円

32

7 バットマン（前週 6）

サン電子／'89年12月22日発売／アクション／6200円

32

8 スーパーマリオブラザーズ（前週 10）

任天堂／'85年9月13日発売／アクション／4900円

31

9 悪魔城伝説（前週 9）

コナミ／'89年12月22日発売／アクション／6500円

28

10 フリップル（前週 18）

タイトー／'89年12月15日発売／パズル／3900円

27

順位	前週	タイトル	メーカー	発売日	ジャンル／価格	ポイント
11	13	ヘラクレスの栄光II	データイースト	'89年12月23日発売	RPG／6800円	24
12	8	双截龍II	テクノスジャパン	'89年12月22日発売	アクション／5900円	23
13	14	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン	'89年10月27日発売	野球／6500円	23
14	19	マッピーキッズ	ナムコ	'89年12月22日発売	アクション／5800円	20
15	11	トップガンII	コナミ	'89年12月15日発売	シューティング／6000円	16
16	16	激闘プロレス!!	テクモ	'89年9月1日発売	プロレス／5800円	15
17	21	おそ松くん	バンダイ	'89年12月8日発売	アドベンチャー／5800円	15
18	30	スーパーチャイニーズ2	カルチャーブレーン	'89年5月26日発売	RPG／5900円	15
19	12	レーサーミニ四駆	コナミ	'89年8月25日発売	ボードゲーム／5900円	14
20	25	MOTHER	任天堂	'89年7月27日発売	RPG／6500円(込)	13

最新データ WEEKLY Famimaga

Weekly Data

この週発売の新作

1/26(金) ④ わんぱくダック 夢冒険

この週の新作は『わんぱくダック 夢冒険』のみだったが、かなり強力な常連の中にあって4位にランクされる健闘を見せた。また新たな売れ筋ソフト登場といったところだろうか。どのくらいの期間、ランキングに残れるか興味のあるところだ。

年始商戦も一段落したため、全体的に見てポイントが低くなっている。次号の発表も同様なポイントになると予想される。

Discount Shop Ranking

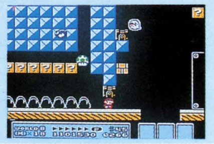
池袋・ビックカメラ調べ

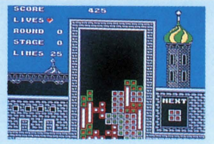
1 SDガンダム2
2⬆究極ハリキリスタジアム・平成元年版
3⬆双截龍II
4⬆マッピーキッズ
5⬆スクウェアのトム・ソーヤ
6 DEJA VU
7 悪魔城伝説
8 激闘スタジアム!!
9⬆メジャーリーグ
10⬇超人ウルトラベースボール
11⬆ケルナグール
12⬆TM NETWORK LIVE IN POWERBOWL
13⬆悪魔の招待状
14⬇テトリス
15 激闘プロレス!!
16 スーパーラグビー
17⬇ファミスタ'90
18⬇がんばれゴエモン外伝
19⬆北斗の拳3
20⬇ドラゴンスピリット

※ウィークリーデータ中、円内の数字は発売週の売り上げ順位です。またディスカウントショップランキング中★は新作、⬆⬇はランクの激しい動きのあったものです。

1/22～1/28 Famicom Best 20

順位	前週	タイトル	データ	コメント	ポイント
1	3	スーパーマリオブラザーズ3	任天堂／'88年10月23日発売／アクション／6500円	『テトリス』を破るのは、もはや定番ソフトしかないのだろうか	65
2	1	テトリス	BPS／'88年12月22日発売／パズル／4900円	まさかの2位転落といったところ。次週からの盛り返しが楽しみだ	54
3	2	がんばれゴエモン外伝	コナミ／'90年1月5日発売／RPG／6980円	やっぱり『テトリス』には勝てないようだ。しかも順位を下げた	45
4	新登場	わんぱくダック 夢冒険	カプコン／'90年1月26日発売／アクション／5800円	この2週間で発売された唯一のソフト	39
5	60	ドラゴンボール3	バンダイ／'89年10月27日発売／RPG／6800円	'90年になって浮き沈みがかなり激しくなった	39
6	4	ファミスタ'90	ナムコ／'89年12月19日発売／野球／5800円		25
7	12	双截龍II	テクノスジャパン／'89年12月22日発売／アクション／5900円		17
8	7	バットマン	サン電子／'89年12月12日発売／アクション／6200円		16
9	11	ヘラクレスの栄光II	データイースト／'89年12月23日発売／RPG／6800円		14
10	10	フリップル	タイトー／'89年12月15日発売／パズル／3900円		14
11	6	ドラゴンクエストIII	エニックス／'88年2月10日発売／RPG／5900円		14
12	5	SDガンダム2	バンダイ／'89年6月25日発売／シミュレーション／6800円		12
13	8	スーパーマリオブラザーズ	任天堂／'85年9月13日発売／アクション／4900円		11
14	20	MOTHER	任天堂／'89年7月27日発売／RPG／6500円(込)		10
15	9	悪魔城伝説	コナミ／'89年12月22日発売／アクション／6500円		10
16	17	おそ松くん	バンダイ／'89年12月8日発売／アドベンチャー／5800円		9
17	57	ツインビー3	コナミ／'89年9月29日発売／シューティング／5500円		9
18	26	Q.B.Scramble	ポニーキャニオン／'89年12月19日発売／アメリカンフットボール／5900円		8
19	22	ドラゴンクエスト	エニックス／'86年5月27日発売／RPG／5500円		7
20	13	超人ウルトラベースボール	カルチャーブレーン／'89年10月27日発売／野球／6500円		7







『テトリス』を抜いて1位になったのは、常に着実な売り上げを記録していた『スーパーマリオブラザーズ3』だった。しかし、今回の要因は、『スーパーマリオブラザーズ3』がポイントを伸ばしたというのではなく、『テトリス』が、やや品薄の状態になってきたということだろう。市場に供給されれば、また『テトリス』の1位返り咲きも十分考えられることだ。新作の『わんぱくダック 夢冒険』も4位になるなど、なかなか動きのあるチャートだった。

Gameboy Best 10

ゲームボーイ ベスト

今回のゲームボーイベスト10は、いつもの週間売り上げチャートと購入希望ランクに加え、年末年始の2カ月間の売り上げチャートを発表する。12月はクリスマスプレゼントに何が多く買われたか、1月はお年玉がどのソフト購入に使われたか、ということがわかるはずだ。
　週間売り上げチャートや購入希望ランクには、いつも通りのゲームが並んでいて、変わりばえはしない。

ゲームボーイの世界でも『テトリス』の強さが目立つ。今のところ、これに対抗できるのは『魔界塔士Sa・Ga』か『スーパーマリオランド』ぐらいになるのではないか。その他のゲームが1位に肉迫しても、それは一過性のものに過ぎないという感じだ。その『魔界塔士Sa・Ga』が新年になってから2〜3週間は品薄状態になっていたが、1月23日に再販されたらしくまた勢いをつけ、1月22日の週で2位に躍進することになった。次号ではどのくらい『テトリス』に迫ることができるのだろう。その他、健闘が目を引くのは、『てけてけ！アスミッくんワールド』である。伏兵といった感じだ。
　1月26日に発売されたゲームボーイ初のシューティング『ソーラーストライカー』が3位に登場した。購入希望ランクではそう高い順位にランクされたことはなかったが、実売日数3日間で3位につけたのはすごいことだ。発売中のシューティングがこれ1本だけなので、これからかなり需要が増えそうなゲームだ。
　年末年始2カ月の売り上げも『テトリス』がダン突の人気を誇っている。12月チャートでは2位との差が170ポイントだったのが、1月チャートではそれが200ポイントまで広がり、とどまるところを知らない強さを示している。
　月間チャートの上位5タイトルは、順位は違えど12月も1月も顔ぶれは同じだ。『テトリス』以外は、爆発的に売れるというソフトではないが、確実に売れてポイントを獲得するソフトである事には違いない。
　購入希望ランキングは、前号発表のものと、5位まではまったく同じである。これから発売予定の数も多く、情報も少ないわけではないはずなのに…、と思わせるが、その5本とも、ファミコンでお馴染みのゲームに関連しているものばかりなので、購入意欲が刺激されやすいということなのだろう。2月中は発売本数が少ないので、次号でも同様のランキングになるのは、まず確定的だ。

1／22〜1／28

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	71
2	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	65
3	★ソーラーストライカー	任天堂	34
4	スーパーマリオランド	任天堂	31
5	てけてけ！アスミッくんワールド	アスミック	12
6	ゴルフ	任天堂	11
7	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	10
8	ハイパーロードランナー	バンダイ	9
9	海戦ゲーム NAVY BLUE	ユース	9
10	ヒーロー集合！ピンボールパーティ	ジャレコ	6

1／15〜1／21

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	66
2	てけてけ！アスミッくんワールド	アスミック	46
3	スーパーマリオランド	任天堂	45
4	平安京エイリアン	メルダック	38
5	ゴルフ	任天堂	32
6	ドラキュラ伝説	コナミ	19
7	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	19
8	ワールドボーリング	アテナ	19
9	ヒーロー集合！ピンボールパーティ	ジャレコ	18
10	セレクション	ケムコ	17

1月（12／25〜1／21）

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	643
2	スーパーマリオランド	任天堂	444
3	ドラキュラ伝説	コナミ	275
4	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	267
5	ゴルフ	任天堂	222
6	セレクション	ケムコ	167
7	てけてけ！アスミッくんワールド	アスミック	163
8	ミッキーマウス	ケムコ	127
9	ベースボール	任天堂	120
10	北斗の拳凄絶十番勝負	東映動画	113

12月（11／27〜12／24）

順位	ゲーム名	メーカー名	ポイント
1	テトリス	任天堂	590
2	魔界塔士Sa・Ga	スクウェア	420
3	スーパーマリオランド	任天堂	356
4	ドラキュラ伝説	コナミ	249
5	ゴルフ	任天堂	246
6	パズルボーイ	アトラス	142
7	モトクロス・マニアックス	コナミ	117
8	パチンコタイム	ココナッツジャパン	76
9	ベースボール	任天堂	75
10	ピンボール	HAL研究所	75

2月9日以降に発売される 買いたいゲームベスト10

順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	SDガンダム SD戦国伝国盗り物語	バンダイ	22.0
2	ネメシス	コナミ	9.8
3	双截龍	テクノスジャパン	6.7
4	レッドアリーマー・魔界村外伝	カプコン	3.6
5	ウルトラマン倶楽部	バンダイ	2.9
6	スーパーチャイニーズランド	カルチャーブレーン	2.5
7	あやかしの城	セタ	1.9
8	ゴーストバスターズ2	HAL研究所	1.9
9	F-1レース	任天堂	1.8
10	オセロ	河田	1.7

※ゲームボーイの売り上げ表の★はその週発売されたものです。また、ゲームボーイベスト10は、本誌No.3のアンケート1000通の集計結果です。

WEEKLY
Famimaga Hit Chart!
週間ファミマガヒットチャート！

出て欲しいゲーム ベスト20

順位	ゲーム名	%
1	グラディウスⅢ(業)	12.3
2	大魔界村(業)(メ)	6.5
3	三国志Ⅱ(パ)	5.7
4	PC原人(P)	5.0
5	SUPER桃太郎電鉄(P)	3.4
6	ゴールデンアックス(業)(メ)	2.6
6	R-TYPE(業)(パ)(セ)(P)	2.6
8	水滸伝(パ)	2.2
9	ワルキューレの伝説(業)	1.6
10	カトちゃんケンちゃん(P)	1.4
10	ファイナルファイト(業)	1.4
10	ソーサリアン(パ)	1.4
13	オーダイン(業)(P)	1.3
14	ファンタシースターⅡ(メ)	1.2
15	イースⅢ(パ)	1.1
15	スーパー大戦略(パ)(メ)	1.1
17	ファンタシースター(セ)	0.8
18	ファンタシースターⅢ(メ)	0.7
19	天外魔境(P)	0.6
19	マーベルランド(業)	0.6

2月9日以降に発売される 買いたいゲーム ベスト20

前回順位	今回順位	ゲーム名	メーカー名	%
1	1	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	53.7
2	2	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	27.8
3	3	キャプテン翼Ⅱ	テクモ	10.2
5	4	熱血高校ドッジボール部~サッカー編	テクノスジャパン	6.2
15	5	サンサーラ・ナーガ	ビクター音楽産業	5.6
6	6	悪魔くん	バンダイ	4.6
9	7	ベストプレープロ野球Ⅱ	アスキー	3.7
7	8	ウィザードリィⅢ	アスキー	3.5
8	9	女神転生Ⅱ	ナムコ	3.2
16	10	忍者龍剣伝Ⅱ	テクモ	2.9
11	11	ウルトラマン倶楽部2	バンダイ	2.6
9	11	魔神英雄伝ワタル・外伝	ハドソン	2.6
27	11	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	2.6
—	14	スーパーエクスプレス殺人事件	アイレム	2.2
21	14	SDバトル大相撲	バンプレスト	2.2
32	16	プレジデントの選択	ホット・ビイ	2.1
25	17	摩陀羅	コナミ	1.9
12	18	イースⅡ	ビクター音楽産業	1.7
17	19	スーパーチャイニーズ3	カルチャーブレーン	1.6
21	20	熱血高校大運動会	テクノスジャパン	1.5

※リーダーズランキング・リクエストは本誌No.3のアンケート1000通の集計結果です。表中(業)は業務用、(パ)はパソコン、(セ)はセガ、(P)はPCエンジン、(メ)はメガドライブのゲームを示します。

リーダーズ Reader's 買いたいゲーム 出て欲しいゲーム リクエスト Request ベスト Best 20

前回にひき続き、移植希望で『グラディウスⅢ』がトップに立つとともに、さらに2位との差を広げるに至っている。購入希望ゲームは、発売が間近にせまっている『ドラゴンクエストⅣ』がポイントを伸ばしている。発売日の行列が目に見えるようだ。

今回も注目されるのは、移植希望ランキングだろう。『グラディウスⅢ』が2位の『大魔界村』の2倍近くのポイントを獲得し、さらに伸びそうな気配が感じられる。また『大魔界村』は3位にかなり肉迫されているので、もしかしたら次号で3位転落も十分あり得る状況になっている。

購入希望ランキングでは、発売まであと2日となった『ドラゴンクエストⅣ』が相変わらず1位に鎮座している。発売後、このポイントが他へ分散するのか、あるゲームに集中するのか、動向が楽しみなところだ。



⇧発売まで秒読み段階になった『ドラゴンクエストⅣ』。早く！

データウォッチング Data Watching

今回のデータウォッチングでは、ファミコンソフトの年末年始4週間の売り上げを見てみよう。ヒットチャートのポイントが4週合計で、400点を越えたのは、『テトリス』、『ファミスタ'90』、『スーパーマリオブラザーズ3』、『SDガンダム2』、『悪魔城伝説』、それに『がんばれゴエモン外伝』の6本だった。

年末年始の売り上げを振り返って

『ファミスタ'90』がその発売週に『テトリス』の2倍強のポイントを獲得して1位になったが、それ以降は相変わらず『テトリス』の強さが目立っている。『ファミスタ'90』も健闘はしているものの1週平均10ポイント引き離されている計算になる。他の4本は上位2本の2分の1から3分の1となり、週間順位は上位にランクされるが、ポイント的には上位に遠く及ばないと言える。

『スーパーマリオブラザーズ3』は定番の強さを発揮。息の長さには感心させられてしまう。

『がんばれゴエモン外伝』が年明けの発売であったにもかかわらず、400ポイントを越えているのは立派。人気シリーズだけに、今後の伸びが期待されるところだ。

	12/18~24	12/25~31	1/1~7	1/8~14	計
テトリス	343	150	656	111	1260
ファミスタ'90	765	127	294	34	1220
スーパーマリオブラザーズ3	178	108	228	26	540
SDガンダム2	181	51	183	39	454
悪魔城伝説	217	67	127	16	424
がんばれゴエモン外伝	—	—	344	79	423

みんなからのハガキを募集中！

「週間ファミマガヒットチャート」では、質問や意見、ゲーム通信簿のコメントを募集しています。どんどんおハガキをお寄せ下さい。コメント採用者には、ファミマガ特製のテレホンカードをさし上げます。

宛先⇩〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM ファミマガ「ヒットチャート」係

取り大作戦

今度はくにおがサッカーで大暴れ

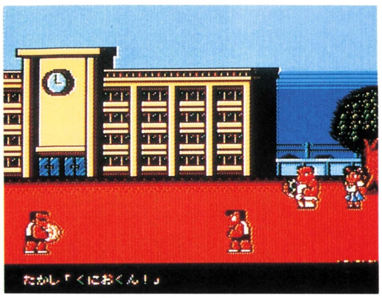
熱血高校ドッジボール部 ～サッカー編～

5月下旬発売予定
テクノスジャパン
5900円(消費税別)
●カセット
サッカー
画面は開発中のものです

ドッジボール部再び…

お馴染み熱血高校ドッジボール部に所属するくにおが、食中毒でダウンしてしまったサッカー部員の代わりに全国大会に出場し、優勝を目指すというモノ。

このゲームには2つのモードがあり、1つは全国大会で優勝を狙うトーナメントモード。そして、もう1つは、グラウンドとチームを自由にセレクトできる練習試合モード。くには栄冠のトロフィーを手にできるだろうか?



●ドッジボールの練習に余念がないくにおたち。そこへ女の子が…

俺たちにまかせろ!!



●それにしては動機が少し不純なんじゃないのかなぁ。でもガンバってほしいぞ

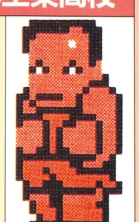

●ここぞという時には、頼りがいのあるくにおにお任せだぜ!!

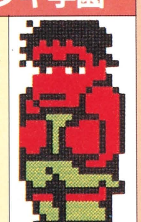


●女の子はサッカー部のマネージャーだった

待ち受ける12の強豪チーム

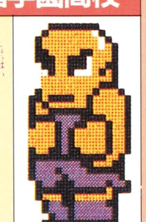
全国大会に出場するチームは、熱血高校を含めた13チーム。どのチームも一筋縄ではいきそうもないヤツらばかり。練習試合で相手のクセをつかんでから全国大会に挑んでいこう。

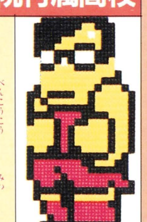
吉本工業高校

●芸人志望の人が多いチーム。実は手強い?

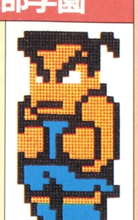
マタギ学園

●突撃力がメインのパワーチーム。怖い……

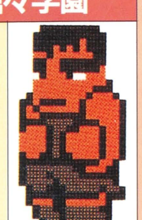
死愚魔高校

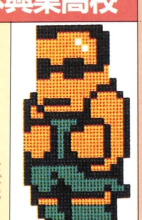
●元暴走族のメンバーで構成されたチームだ

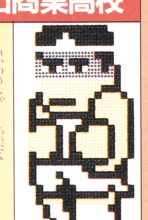
七福学園高校

●勝敗にこだわらない宗教学校。信心深い

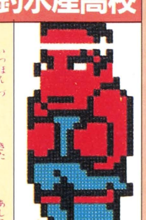
優秀院付属高校

●ガリ勉高校。ち密なサッカーで攻めるぞ

服部学園

●忍者のそろった学校だ。忍術を使う!?

堀々学園

●走力はないけれど、体力は人一倍ある

山本興業高校

●ラフプレイに定評あり。あなどれないぞ

恐山商業高校

●霊能者の集団とウワサされる。謎のチーム

一本釣水産高校

●一本釣りで鍛えた足腰はバカにできないぞ

超新作ゲーム先

優勝を目指せ!!

サッカーは初めてという熱血高校ドッジボール部員。もちろんまともな試合になるわけがなく、ケンカサッカーが展開されるぞ。

ゲームを始める前には、メンバーのポジションを決めたり、作戦をたてたりすることができる。

キャラによっては、独自の必殺シュートを打つことができるヤツもいる。それぞれキャラの個性をしっかりと把握して、続々と登場する強豪チームを勝ち抜くのだ。



ポジション選択。良く考えてね



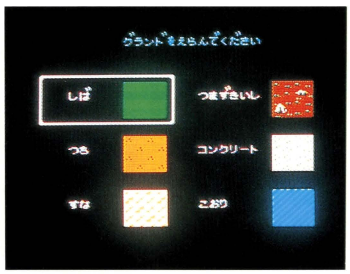
試合の相手は……七福学園高校か。こんなヤツラは楽勝だぜぃ!!



試合開始だ!! モタモタしてるとケガするぜ

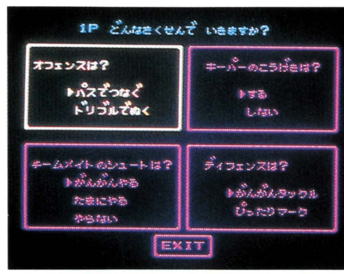


くにおのナッツシュートが炸裂する？



グランドセレクト画面。グラウンドの種類によって作戦のたて方も変わる!?

作戦を決めろ!

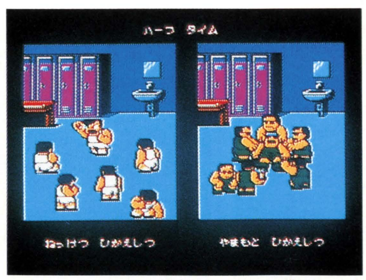


4つの項目にそって、作戦をたてておこう。少ない頭脳もガンガン使おうぜ!!

必殺シュートが炸裂する!!



敵のゴール目掛けて、くにおの必殺ナッツシュートが決まる!?

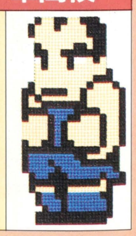


ハーフタイム。後半戦に備えて作戦会議



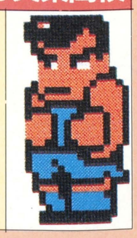
くにおが放つタックルは天下無敵だぞ!!

江戸華高校



チームの結束力はなかなかのモノだ

四満忠実業高校



琉球王朝の血を引く一族のチームなのだ

龍飛たちの新たな戦いが始まる!!

飛龍の拳III 5人の龍戦士

5月発売予定
カルチャーブレーン
6300円(消費税別)
●カセット
アクション
画面は開発中のものです

本格派カンフーアクションゲーム『飛龍の拳』シリーズ待望の新作が登場。

前作で、4人の仲間と共に暗黒界の大魔神を封印した龍飛の前に、暗黒界から新たな強敵軍団が出現した。龍飛たちは、封印したハズの大魔神の謎を追い、再び戦い始める。

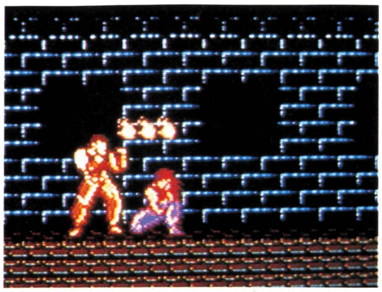
ゲームは全5話仕立ての物語で構成されており、ドラマチックにストーリーが進んでいくぞ。

今回は、従来の6種の格闘技に加え、新たな格闘家が続々と登場し、武器を使った格闘もできるようになった。登場する敵はAI(人工知能)対応で、自分の強さに合わせた攻撃を仕掛けてくるぞ。

再び戦いの中へ…

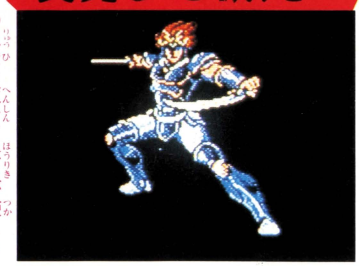


新たな戦いに向け、旅立つ龍飛の雄姿だ



地下街での対決だ。負けるな!

変身して戦え!!

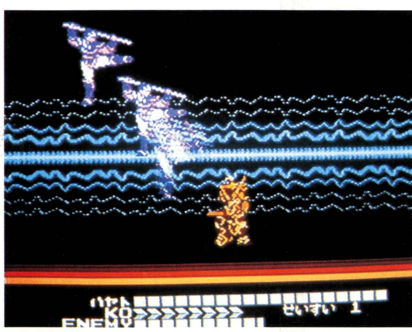


龍飛の変身。法力が使える

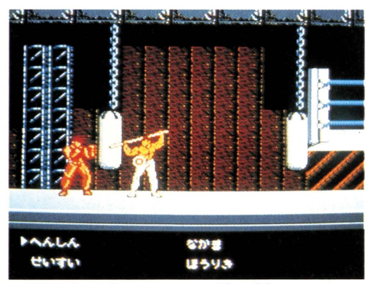


街では人から情報を集めろ。アイテムのコトなどを教えてくれるぞ

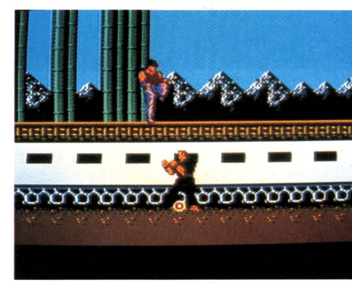
必殺技が炸裂だ!!



グレードアップした必殺技・飛龍の拳をくらえっ!!



謎を解き明かしながら先へ進んでいこう



影の軍団、不知火忍軍が襲いかかる!!

本当に競馬が好きな人へお勧め!!

馬券必勝学 ゲートイン

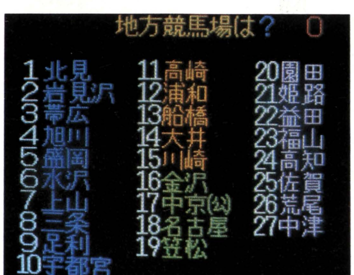
5月下旬発売予定
ケイ・アミューズメントリース
9800円(消費税別)
●カセット
競馬シミュレーション
画面は開発中のものです

本格的なデータに基づいた競馬予想シミュレーションゲームが登場するぞ。

このソフト、元金がいくらで最終的にいくらにするかというゲーム性はまるっきり無し。純粋に競馬を予想するだけのゲームなのだ。

競馬場別・レース別・距離及びコース別・馬場状態別・出馬数別とデータを打ち込んでいき、そのレースでどの馬が勝つかをシミュレートしてみるというモノ。

中央・地方競馬場、北海道から九州まで全国37カ所のデータを網羅してある。まさにお父さんへお勧めのソフトだ。



今日あるレースはここの競馬場なのだ

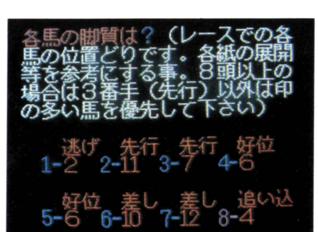


予想結果といっしょに寸評も見られる

データが命



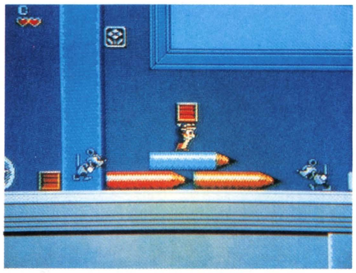
今までの実験結果、正解率は70%ぐらいという。なかなかのモノだ



ここまで細かくデータが設定されているのだ。う〜む、スゴい……

ディズニーのキャラが大活躍する
チップとデールの大作戦

6月中旬発売予定
カプコン
5800円(消費税別)
●カセット
アクション
画面はNES版のものです



落ちている物を投げて攻撃するのだ!!



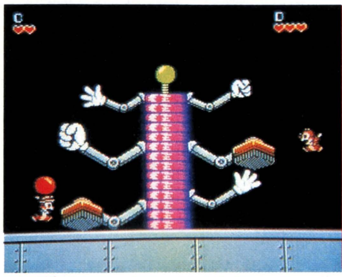
レスキューレンジャーズが全員集合だ

現在テレビで放映中のウォルトディズニーのかわいいキャラクタ・チップとデールが活躍するアクションゲームの登場だ。今回はNES版の画面写真で紹介するぞ。

レスキューレンジャーズのチップとデールが、ファットキャット一味にとらわれたガジェットを助け出すために戦うというストーリー。

ゲームは3つのシナリオで構成されている。シナリオ1は1ステージ、シナリオ2は7ステージ、シナリオ3は3ステージと、計11あるステージがチップとデールを待ち受けているぞ。

ボスキャラだあ



1面のボス・マジックハンドタワーだ



凶暴そうな敵キャラだ。2人で協力しながら倒そうねっ!

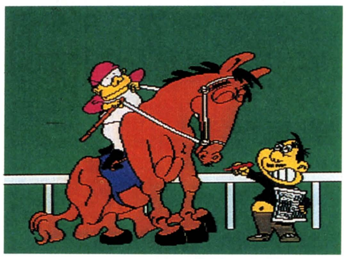
黒鉄ヒロシと競馬の予想をしよう
黒鉄ヒロシの予想大好き! 勝馬伝説

4月下旬発売予定
日本物産
8000円(消費税別)
●カセット
競馬シミュレーション
画面は開発中のものです

御存知、マンガ家の黒鉄ヒロシが得意とする競馬哲学でキミの勝ち馬の予想を助けてくれるという競馬シミュレーションだ。

これもゲームというより、完全な予想シミュレーションになっていて、開催地・馬場の状態・天候・レース距離・レースクラスといったレースコースの状態から、出頭数・馬体重・騎手体重や予想人気など、実際のデータを元に入力していく。その際に黒鉄ヒロシの競馬哲学を聞くことができるのだ。

ソフトは、マニアックなレベルAデータと基本的なレベルBデータと2つの予想の仕方が入っているぞ。

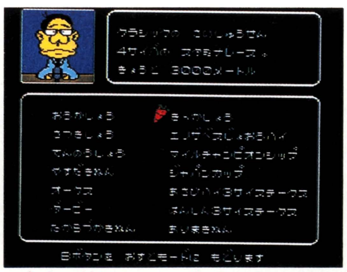


ほのぼのとしたデモ画面。予想するぞ

黒鉄さんの御意見



各種データ入力中にスタートボタンを押すと黒鉄ヒロシの競馬哲学が聞ける



過去の有名なレース結果も見ることができるのだ。これは便利

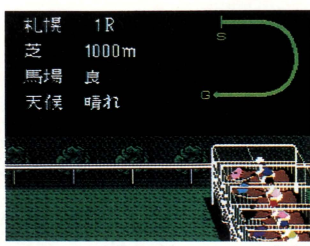


レベルAで予想してみようかな。まずはデータの入力からしましょうかね



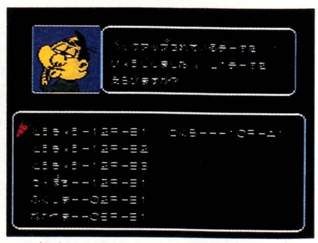
行け行け!

レースは見事にアニメーションで表示。思わず手に汗握るぜ!!



データを入力し終わったら、実際に馬を走らせてみよう

各馬いっせいにスタート



入力したデータは、最大10レースまで保存できるようになっている

SF的ロールプレイングゲームだ

STED
遺跡惑星の野望

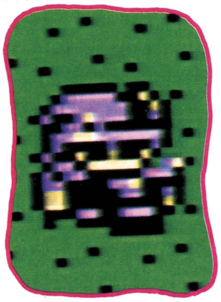
7月発売予定
ケイ・アミューズメントリース
5900円（消費税別）
●カセット
ロールプレイング
画面は開発中のものです

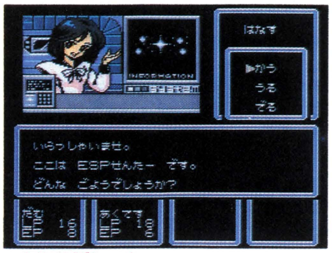
ケイ・アミューズメントリース初のRPG『STED』を紹介しよう。
銀河の辺境惑星アルフからモンスターの襲撃を受けているという通信が発せられた。キミと仲間のアクテスは、ただちにアルフへと向かい、父を探す女の子コロナと、ロボットのガップと共に、戦いの旅に出発した。

戦闘はコマンド選択で行うというモノ。通常攻撃の他にESPを使った特殊攻撃や、銃での攻撃もできる。仲間が死亡したり、体の一部が損傷したら、病院でクローン再生してもらうこともできるのだ。
地下や塔に入ると画面は3D迷路となったりと、細かいところに面白い部分がいっぱい隠されていそうだぞ。

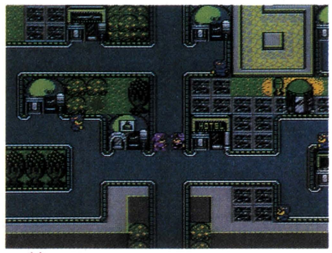


突然、モンスターの襲撃を受けた惑星アルフ。この星に一体何が起こったのだろうか!?

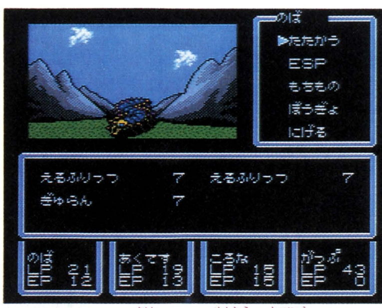

これが主人公、つまりキミのキャラだ。勇敢に戦ってくれよ



特殊攻撃を使うには、ここでESPを覚えなければならないのだ

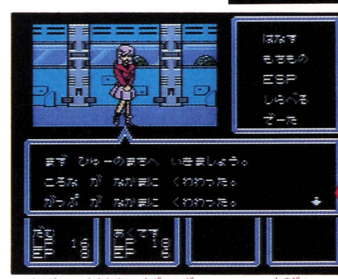

街にはホテル、ウェポンショップ、ツールショップなどがあるぞ

戦闘開始だ!!



モンスターが現れた。戦闘に突入だぜぃ!!


! フィールドを歩いていたら、突然画面がクルクルとブラックアウトして…



彼女の父親を探し出すため、彼女とロボットを連れて、旅を続けることにした

仲間が見つかった!!

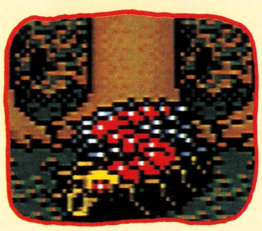

家の中に女の子が。話しかけてみよう

迫り来るモンスターたち

街を一歩踏み出すと、モンスターたちがパーティを狙って襲いかかってくるぞ。
このゲームで登場するモンスターの数はおよそ120種類。中にはESP攻撃や毒を使って攻撃してくるモンスターもいるぞ。装備が乏しいうちはかなりの苦戦を強いられそう……。

ぼざ。初めのうちは、こいつの一撃に悩まされるぞ




ふりっつ。まるでムカデのよう。連続攻撃を得意とする

がる。たにだすと群れを成し、空中から攻撃してくる




たにだす。最初の街の近辺にいる、いわゆるザコキャラ

ぎゅらん。ESPを忘れさせるという特殊攻撃を使う




ばーん。ソードを手に持った半獣人。手強そうだ

ざらん。攻撃力もあるうえ毒を持っているので要注意だ




げすたん。植物モンスターで特殊攻撃をする嫌なヤツ

ゲームパーティー

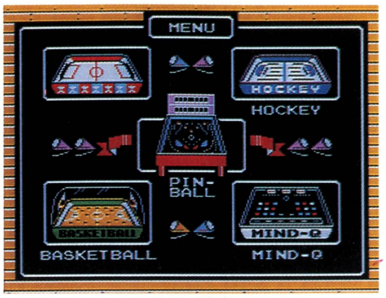
ゲームはみんなで楽しくやろうぜ

6月発売予定
ココナッツジャパン
6500円（消費税別）
●カセット
バラエティ
画面は開発中のものです

その昔、ゲームセンターなどに置いてあった懐かしのテーブルゲームやピンボール、マインドQというマーク当てゲームなど計6種類の遊びが楽しめる『ゲームパーティー』の新しい画面写真を入手したので紹介しよう。

このゲーム、普通に1Pで遊ぶときは、パチ夫くんなど5人の個性豊かな対戦相手とプレイすることができるぞ。BGMも全部で6種類用意されていて、プレイする前に自由に選ぶことができるのだ。

難易度も全部で5つあるから自分のレベルに合わせてプレイできるのがうれしいね。



さて、どれで遊ぼうかなぁ？





ココナッツジャパンにパチ夫くんは欠かせない存在だ

１P選択で男の子を選んだときのキャラだ。利発そうだね



プレイ中、得点が決まるとこの画面に。点を取られパチ夫くんはションボリだ

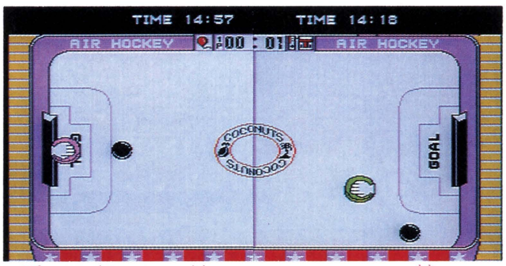


２Pで遊ぶときは、この６人のキャラの中から選択してプレイするのだ

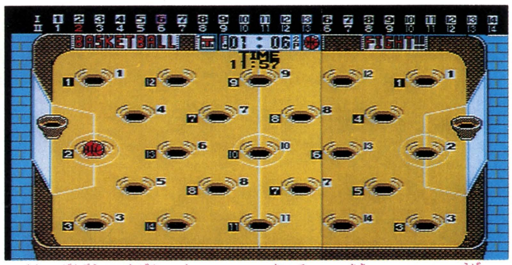
雰囲気たっぷりの台

左に並べた2つのゲームはバスケットボールとエアーホッケー。これは画面をつなぎ合わせたモノで、全体の雰囲気はこんな感じになる。

ぜひとも2Pで遊んでもらいたいゲームである。



涙モノの懐かしさ。友だちとプレイすることを勧めるぞ

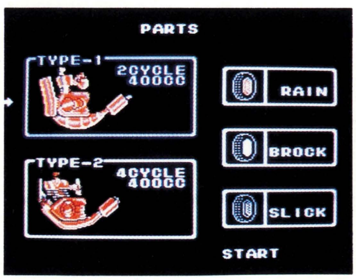


穴の番号を素早く読みとり、相手より先にボールを奪え

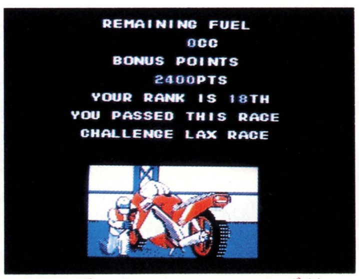
ダッシュ野郎

アメリカ6都市をバイクで制覇!!

4月下旬発売予定
ビスコ
5800円（消費税別）
●カセット
レース
画面は開発中のものです



いいパーツを集めてチューンナップだ



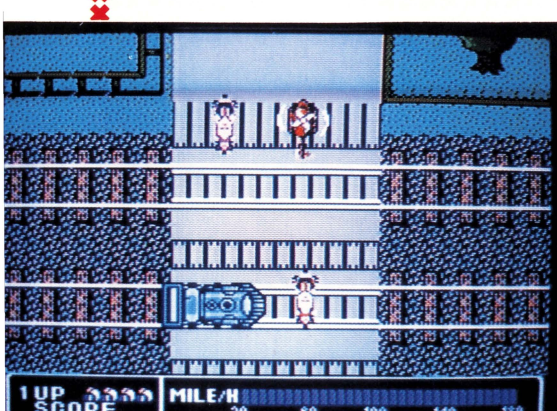
レース後に出るカッコいいデモ画面

アメリカの6つの都市を舞台に、アクセル全開で突っ走るバイクレースゲームだ。

各ステージとも、自分は50位からのスタートとなる。スピードを上げ、高速走行をしながら、行く手をさえぎる自動車や障害物、スリップの元となるオイル等をウマくかわしながら、ひたすらゴールを目指して走りまくる。プレイヤーの腕しだいで、順位はどんどん上がっていくぞ。

レースの途中には、ボーナスステージがあり、そこではヘリコプターが落としていくアイテムを集めながらフリーウエイを走行していくのだ。

とにかくバイクをどんどんチューンナップしていき、アメリカ6都市の完全制覇を目指して爆走しよう!!



ゴー GO!

数ある至難もなんのその。全開バリバリだぜ!!

目指すはオリンピック優勝のみ!!

燃えろ!! 柔道WARRIORS

5月25日発売予定
ジャレコ
5600円(消費税別)
●カセット
柔道
画面は開発中のものです

本格的な技の応酬が気持ちいい柔道ゲームの続報だ。

熱血柔道青年のキミは、自分の実力をさらに高めるため世界各地の強豪たちと試合を交えていく。アジア、中近東、ヨーロッパ、アメリカ、中南米、北米の6カ所で闘い、最後にオリンピックに出場するコトが目的だ。

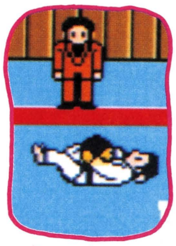
修行の途中、必殺技を持った相手に勝つと、その相手から必殺技を教えてもらえる。必殺技は、吹雪投げ・大車輪投げ・ミラクル投げの3種類があり、修得しておけば後々の闘いが楽になるぞ。

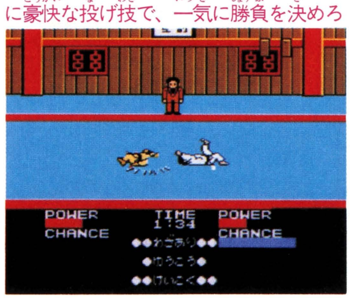
バラエティに富んだ技、そして必殺技を駆使し、世界一強い男を目指すのだ!!



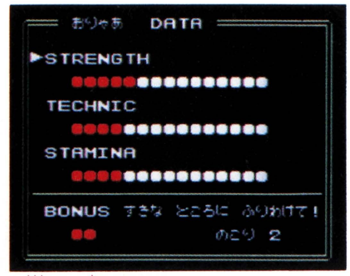
⬆日本を離れ、この6カ所で腕を磨け!


⬆腕力が要求される手技・肩車。見ていて豪快である

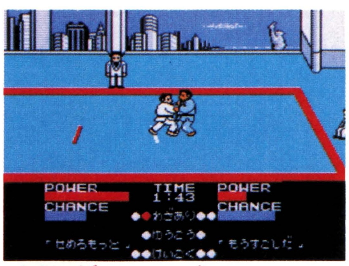

⬆押さえ込みだ。10秒ふんばれば一本取ることができるぞ



⬆キレイに決まった巴投げ! 見るからに豪快な投げ技で、一気に勝負を決めろ

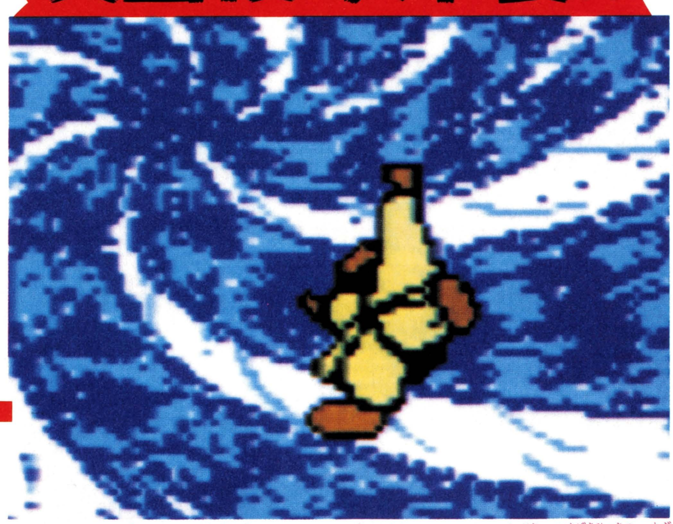


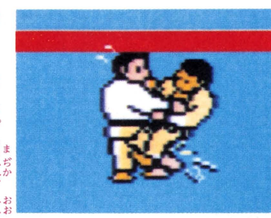
⬆闘いに勝つとボーナスポイントがもらえる。好みに合わせて振り分けよう



⬆修行の旅はまだまだ終わらないのだ

吹雪投げ炸裂!!


⬆アラスカで生まれた吹雪投げは、その名の通りどこでも吹雪。一撃必殺の技


⬆タイムアップ間近、大内刈りで速攻勝負だ!!

一本!


⬆決まった!! みごと一本を取って勝利

必殺技を教えよう…



⬆北米のスマークを倒し、吹雪投げ修得

超新作 究極!の先取り

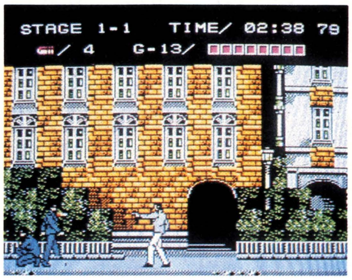
●カプコンから3本の新作ソフトがリリースされた。まず1本目は、『パジャマヒーロー』というアクションゲームが8月に発売予定。2本目は、『ストリートファイター(仮称)』。業務用のモノとは一味違ったアクションゲームになるとのコト。これは9月に発売予定。3本目は、あの麻雀ゲームの第2弾『井出洋介名人の実戦麻雀II(仮称)』が10月に発売予定だ。そして、タイトルの変更が1本。『ドカベン(仮称)』のタイトルが『水島新司の大甲子園』に。発売日も7月に決定した。今から発売が楽しみだ。

●任天堂からは『ナイトムーブ』というアクション要素を含んだパズルゲームがディスクで発売予定。もしかしたら、書き換え専用ソフトになるかもしれないとのコト。発売時期、詳しいゲーム内容などはまだ未定。わかりしだい追って報告していくぞ。

ゴルゴ13の次なるターゲットは!?

ゴルゴ13 第二章 イカロスの謎

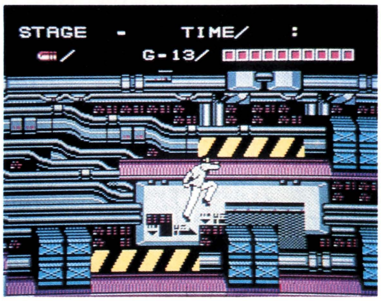
7月発売予定
ビック東海
価格未定
●カセット
アクション
画面は開発中のものです



⬆行く手をジャマする敵が後を絶たない



⬆依頼を受けるゴルゴ13。シブいぜ!!



⬆サテライト・ジャンクション内部。動力室を探し出すのだ!!

狙った獲物は…


⬆M-16ライフルの威力を見せてやれ!!

凄腕のスナイパー・ゴルゴ13ことデューク東郷が登場するアクションゲームだ。

今回はマフィア革命軍の首領の暗殺。そして、軍事衛星サテライト・ジャンクションの破壊。最後にバローズ博士の救出。以上3つの事柄を成しえるタメ、ゴルゴ13は世界各地でカツヤクする。

ゲームは全部で6ステージで構成されている。横スクロールのアクション面や3Dカーアクション、スコープで敵を狙撃するスナイプシーン、3Dダンジョンなど変化に富んだ様々なステージが用意されているぞ。

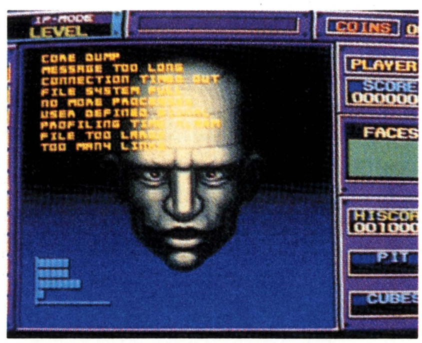
真上から見た3Dテトリスなのだ

BLOCK OUT

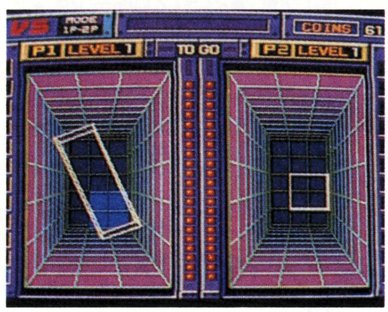
発売日未定
テクノスジャパン
価格未定
●カセット
パズルアクション
画面は業務用のものです

あのテトリスを真上から見たら……。この『BLOCK OUT』は、そんなパズルゲームなのだ。

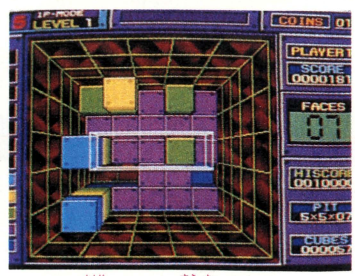
ルールは簡単。いろんな形の立体ブロックを上から落としていき、何層にもわかれている四角い形のフィールドに隙間を作らないようにするだけ。与えられたクリアの条件を満たせばラウンドクリアとなる。早くファミコン版の画面写真が見てみたいぞ。



⬆さあプレイスタートだ。ドキドキ!



⬆2Pの対戦でガンガン盛り上がれ



⬆よ〜く考えながら隙間をうめていこう

あみだで決まる ウチのが1ばん

2月9日から2月22日までにでるゲーム

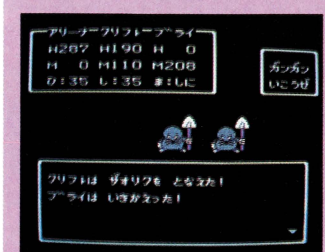
メーカーが自分の手で獲得したスペースで発売直前のPR!

ルール説明 1〜50までの点数がついた2本のあみだを、メーカーの担当者がそれぞれ選び、総合得点を競う。その得点によりスペースが決定し、そこでPRを行うというシステムです。

62 SPC ドラゴンクエストIV

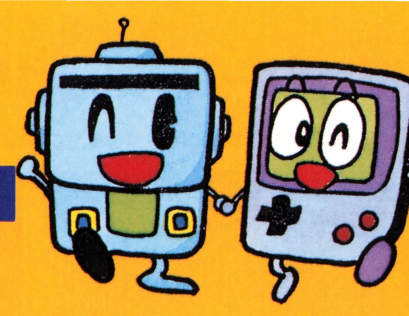
2月11日発売予定
エニックス 8500円(別)
カセット ロールプレイング

シリーズ最新作がいよいよ登場だ!!


⬆今号P6で特集

今回のドラゴンクエストIVは、5章から成る壮大なストーリーとAI(人工知能)及び作戦コマンドによる戦闘システム。さらに馬車によって10人までのパーティプレイが実現。その他にも楽しい仕掛けがたっぷり!!(曽根)

ームカレンダー



♣予価／(別)消費税別／(込)消費税込み

4月



FAMI COM

6日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.8発売日

- 6日 ●女神転生II ★ナムコ♣7800円（別）
- 6日 ●ウルトラマン倶楽部2 ★バンダイ♣6000円（別）
- 7日 ●忍者龍剣伝II ★テクモ♣5900円（別）
- 上旬 ●ディープダンジョンIV ★アスミック♣6500円（別）
- 13日 ●クォース ★コナミ♣4900円（別）

20日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.9発売日

- 20日 ●SDバトル大相撲 ★バンプレスト♣6300円（別）
- 20日 ●ファイヤーエンブレム ★任天堂♣6000円（別）
- 27日 ●ファイナルファンタジーIII ★スクウェア♣8400円（別）
- 下旬 ●ガンヘッド ★バリエ♣6500円（別）
- 下旬 ●ダッシュ野郎 ★ビスコ♣5800円（別）
- 下旬 ●勝馬伝説 ★日本物産♣8000円（別）
- 未定 ●迷宮島 ★アイレム♣5800円（別）
- 未定 ●ゴッドスレイヤー ★SNK♣7600円（別）
- 未定 ●パワーブレーザー ★タイトー♣5900円（別）

GAME BOY

- 13日 ●SDルパン三世 ★バンプレスト♣3300円（込）
- 16日 ●クイックス ★任天堂♣2600円（込）
- 中旬 ●バットマン ★サン電子♣3400円（込）
- 27日 ●サッカーボーイ ★エピック・ソニーレコード♣2980円（込）
- 27日 ●ポパイ ★シグマ商事♣3500円（込）
- 下旬 ●デットヒートスクランブル ★コピアシステム♣3300円（込）
- 下旬 ●スーパーチャイニーズランド ★カルチャーブレーン♣3300円（込）
- 未定 ●プロディア ★トンキンハウス♣3000円（込）
- 未定 ●四川省 ★アイレム♣未定
- 未定 ●天神怪戦 ★メルダック♣2980円（込）
- 未定 ●冒険！パズルロード ★ビック東海♣2980円（込）

BOOK

7日(土) メガドライブFAN 5月号発売日

3月



FAMI COM

- 2日 ●ヘビーバレル ★データイースト♣5800円（別）
- 2日 ●プレジデントの選択 ★ホット・ビィ♣9800円（別）
- 2日 ●スーパーエクスプレス殺人事件 ★アイレム♣6500円（別）

9日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.6発売日

- 9日 ●ウィザードリィIII ★アスキー♣6500円（別）
- 9日 ●モアイくん ★コナミ♣4800円（別）
- 9日 ●ドンドコドン ★タイトー♣5900円（別）
- 16日 ●怒III ★ケイ・アミューズメントリース♣5600円（別）
- 16日 ●仮面の忍者花丸 ★カプコン♣5800円（別）
- 16日 ●イメージファイト ★アイレム♣6500円（別）

23日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.7発売日

- 23日 ●魔神英雄伝ワタル・外伝 ★ハドソン♣6800円（別）
- 23日 ●バルダーダッシュ ★データイースト♣4900円（別）
- 23日 ●サンサーラ・ナーガ ★ビクター音楽産業♣7500円（別）

30日(金) ファミマガVideo 5月号発売日 1980円

- 30日 ●摩陀羅 ★コナミ♣8500円（別）
- 30日 ●ベストプレープロ野球II ★アスキー♣6800円（別）
- 30日 ●井崎脩五郎の競馬必勝学 ★イマジニア♣9800円（別）
- 30日 ●パワーサッカー ★徳間書店♣4900円（別）
- 下旬 ●なんてったって!!ベースボール ★サン電子♣5900円（別）

GAME BOY

- 16日 ●クォース ★コナミ♣2600円（込）
- 21日 ●ペンギンランド ★ポニーキャニオン♣3090円（込）
- 23日 ●フラッピースペシャル ★ビクター音楽産業♣3300円（込）
- 24日 ●SDガンダムSD戦国伝 ★バンダイ♣3500円（込）
- 下旬 ●トランプボーイ ★パック・イン・ビデオ♣3090円（込）
- 下旬 ●ぺんぎんくんWars VS ★アスキー♣3090円（込）
- 下旬 ●かこむん蛇 ★ナグザット♣3090円（込）
- 未定 ●スヌーピー ★ケムコ♣2980円（込）
- 未定 ●ベースボールキッズ ★ジャレコ♣3300円（込）
- 未定 ●スペースインベーダー ★タイトー♣3090円（込）
- 未定 ●フリップル ★タイトー♣3090円（込）
- 未定 ●ファニーフィールド ★SNK♣3090円（込）

BOOK

30日(金) PCEngine FAN 5月号発売日

2月



FAMI COM

- 11日 ●ドラゴンクエストIV ★エニックス♣8500円（別）

23日(金) ファミリーコンピュータMagazine 1990 No.5発売日

- 23日 ●デッドフォックス ★カプコン♣5800円（別）
- 23日 ●アークティック ★ポニーキャニオン♣5500円（別）
- 23日 ●キテレツ大百科 ★エポック社♣5900円（別）
- 24日 ●悪魔くん ★バンダイ♣5800円（別）
- 27日 ●ドラゴンユニット ★アテナ♣5800円（別）

GAME BOY

- 9日 ●オセロ ★河田♣2980円（込）
- 23日 ●ネメシス ★コナミ♣3500円（込）
- 23日 ●対局連珠 ★トーワチキ♣2980円（込）

BOOK

28日(水) PCEngine FAN 4月号発売日

- 10日 がんばれゴエモン外伝・完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円（込）
- 上旬 ファミスタ名鑑 ★JICC出版局♣580円（込）
- 14日 ファミコン奥技大全書・ドラゴンクエストIV ★集英社♣450円（込）
- 26日 ネメシス・スーパーヒントブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円（込）
- 28日 SUPER魂斗羅・完全攻略テクニックブック ★徳間コミュニケーションズ♣480円（込）

究極のゲームボーイ情報

●ケムコから『ダイス』というパズルゲームと『ネコジャラ物語』というアクションゲームが発売予定だ。まだ詳しい日程などは決まっていない。他にもタイトルはまだ未定だが、アクションゲームを1本企画中とのコト。

●セタでは現在アクションゲームを企画中だぞ。詳しいゲーム内容や、発売日などはまだ未定だ。わかりしだい紹介していくぞ。

ひとめでわかる！

ファミコン ゲームボーイ 新作ゲ

記号のみかた＝●カセット／■ディスク／♥ディスクカード書き換え／★メーカー名／

発売日未定

FAMICOM

■アーディス ★アスク講談社 ●Wit's ★アテナ
●エアーウルフ2 ★九娯貿易 ●KAGE ★ナツメ
●ガデュリン ★セタ ●株式道場パートII ★ヘクト
●キャッスルクエスト ★ハドソン
●孔雀王2 ★ポニーキャニオン ●グリッドグラバー ★ジャレコ
●甲子園2 ★ケイ・アミューズメントリース
●コンバットゾーン ★BPS
●坂本龍馬 ★東芝EMI ●獣王記 ★アスミック
●白い鷹 ★インダクションプロデュース ●神界 ★東映動画
●装甲騎兵ボトムズ ★ハイスコアメディアワーク
●TITAN ★ソフエル ●大迷路 ★エポック社
●ダンジョン放浪記 ★アスキー
■地理制覇大冒険 ★スコーピオンソフト
●帝都大戦 ★ポニーキャニオン
●ドラえもん（仮称） ★エポック社
●ドラゴンファイター ★トーワチキ ■ナイトムーブ ★任天堂
●虹のシルクロード ★ビクター音楽産業
●ニチブツマージャン（仮称） ★日本物産
●日本一の名監督 ★アスミック
●熱血高校大運動会（仮称） ★テクノスジャパン
●熱血野球小僧（仮称） ★テクノスジャパン
●NORTH&SOUTH ★ケムコ
●パズルボーイS'（仮称） ★アトラス
●パチ夫くん3 ★ココナッツジャパン
●ぱられるワールド ★バリエ ●ファンタジー ★ボーステック
●BLOCK OUT ★テクノスジャパン
●鳳凰伝説（仮称） ★ヒューマン
■ホワイトカード ★スコーピオンソフト
●メタルスレイダーグローリー ★HAL研究所
●ものまね四天王 ★パック・イン・ビデオ
●役満天国 ★任天堂 ■歴史大冒険 ★スコーピオンソフト

GAME BOY

●F-1レース ★任天堂 ●ギャザーズ ★ビック東海
●サイドポケット（仮称） ★データイースト
●将棋（仮称） ★セタ ●ダイス ★ケムコ
●ドラゴンスレイヤーI（仮称） ★エポック社
●ネコジャラ物語 ★ケムコ ●爆裂戦士ウォーリア ★エポック社
●バルーンファイト ★任天堂
●バルダーダッシュ ★ビクター音楽産業
●バレーボール（仮称） ★セタ ●ピットマン ★アスク講談社
●プロレス（仮称） ★ヒューマン
●冒険野郎（仮称） ★サミー工業
●ボクシング ★トンキンハウス ●ボンバーボーイ ★ハドソン

6月以降

FAMICOM

6月中旬 ●チップとデールの大作戦 ★カプコン♣5800円（別）
6月下旬 ●ロケットレンジャー ★ケムコ♣6200円（別）
6月未定 ●アドバンスト・ダンジョンズ&ドラゴンズ ★ポニーキャニオン♣5900円（別）
6月未定 ●ベースボールファイター ★バップ♣未定
6月未定 ●いただきストリート ★アスキー♣6500円（別）
6月未定 ●ゲームパーティー ★ココナッツジャパン♣6500円（別）
7月中旬 ●SDヒーロー総決戦 ★バンプレスト♣6300円（別）
7月未定 ●キャプテン翼II ★テクモ♣未定
7月未定 ●水島新司の大甲子園 ★カプコン♣未定
7月未定 ●ファイナルミッション ★ナツメ♣未定
7月未定 ●宇宙警備隊 ★HAL研究所♣未定
7月未定 ●それいけ！甲子園 ★徳間書店♣未定
7月未定 ●Might and Magic ★学習研究社♣未定
7月未定 ●幻獣創世紀 ★日本物産♣5500円（別）
7月未定 ●STED ★ケイ・アミューズメントリース♣5900円（別）
7月未定 ●忍者らホイ！ ★アスキー♣7800円（別）
7月未定 ●ぱたぱたパニック ★バリエ♣5980円（別）
7月未定 ●ゴルゴ13 第二章 ★ビック東海♣未定
8月未定 ●パジャマヒーロー ★カプコン♣未定
9月未定 ●ストリートファイター（仮称） ★カプコン♣未定
9月未定 ●スーパーチャイニーズ3 ★カルチャーブレーン♣未定
10月未定 ●井出洋介名人の実戦麻雀II（仮称） ★カプコン♣未定
11月未定 ●シェラザード2 ★カルチャーブレーン♣未定
12月未定 ●シャンカラ ★アイ・ジー・エス♣未定

GAME BOY

6月未定 ●双截龍 ★テクノスジャパン♣未定
6月未定 ●モンスタートラック ★バリエ♣3200円（込）
6月未定 ●パワーミッション ★バップ♣未定
7月未定 ●ゴーストバスターズ2 ★HAL研究所♣3300円（込）
9月未定 ●モンスターメーカー ★ソフエル♣未定
12月未定 ●飛龍の拳 ★カルチャーブレーン♣未定

5月



FAMICOM

中旬 ●影狼伝説 ★ピクセル♣6200円（別）
25日 ●燃えろ!!柔道WARRIORS ★ジャレコ♣5600円（別）

30日(水) ファミマガVideo 7月号発売日 1980円

下旬 ●熱血高校ドッジボール部～サッカー編～ ★テクノスジャパン♣5900円（別）
下旬 ●ゲートイン ★ケイ・アミューズメントリース♣9800円（別）
未定 ●イースII ★ビクター音楽産業♣7500円（別）
未定 ●飛龍の拳III ★カルチャーブレーン♣6300円（別）

GAME BOY

中旬 ●レッドアリーマー・魔界村外伝 ★カプコン♣3300円（込）
中旬 ●コスモタンク ★アトラス♣未定
下旬 ●ウルトラマン倶楽部 ★バンダイ♣3300円（込）
未定 ●ロックンチェイス ★データイースト♣3300円（込）
未定 ●カードゲーム ★ココナッツジャパン♣未定
未定 ●あやかしの城 ★セタ♣3500円（込）
未定 ●パステル ★ナツメ♣未定



遅に喝っ!!

ホッホッホッ、ワシが怒ると怖～い遅和尚じゃ。今日も元気にこのスペースを借りて、遅ゲームたちに喝を入れてやろうかいのお。
●1本目は、2月23日に発売予定だったコナミの『モアイくん』が3月9日に発売延期に。しかし、そんなに発売日が延びなくて良かったのお。
●2本目は、4月中旬に発売予定だったココナッツジャパンの『ゲームパーティー』が6月に発売延期になってしもうた。
今回は、わりと少なめじゃのお。良いコトじゃて、良いコトじゃて。しかしじゃ、多少の延期であろうとも、ゲームの発売を心待ちにしていたファミマガ読者にはもうしわけない。その読者に代わって、遅和尚から、とびっきりデッカイ喝っ!!

西村京太郎ミステリー

スーパーエクスプレス

殺人事件™

FAMICOM FAMILY

3月2日発売!

被害者はファッションメーカー「シラノ」の女社長野上君子。乗務員などの証言から容疑者は君子の夫、野上豊と断定。だが、彼にはアリバイがあり、情報では「シラノ」が吸収されるという噂が入っている。真犯人ははたして誰なのか?ベテラン亀井刑事の捜査はいよいよ核心へ…。

×月×日 21:00 東京発ひかり323号 通称シンデレラエクスプレス内にて死体発見!



今、話題の二階建て新幹線を使った謎だらけの殺人事件。前作のブルートレイン殺人事件で使われた指紋照合に加えて、今回はモンタージュ写真作成などの特殊機能が入りさらにバージョンアップ。

ファミコンソフト 予価6,500円(税別)

ベストセラー推理作家 西村京太郎シリーズ第二弾!



永年鍛えあげられたカンと自ら足を使って、推理を次々と立証していく亀さんこと亀井刑事。時刻表を見ながら捜査一課の面々が犯人の仕掛けたトリックと知恵比べ。

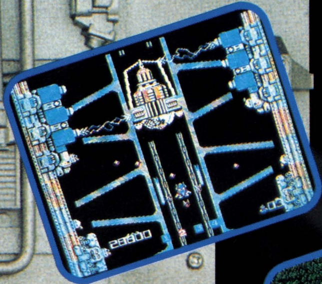


■北海道テレビ・福島放送・東日本放送・静岡県民放送・名古屋放送・テレビ朝日
広島ホームテレビ・瀬戸内海放送・鹿児島放送・熊本朝日放送・九州朝日放送・新潟テレビ
▶毎週(土)よる7:30〜「おぼっちゃまくん」に提供
■朝日放送▶毎週(土)よる5:30〜「おぼっちゃまくん」に提供
■石川テレビ▶夕方5:30〜に提供

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(岡本興産ビル)
アイレム・パーティ TEL 06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131
名古屋 052-323-0270
福岡 092-475-9400
東京 03-823-5130
大阪 06-535-0651

irem

アーケード版堂々1位。あの、「R-TYPE」スタッフが放つ、超大作第2弾が登場。





イメージファイトのファミコン移植が、遂に実現。特殊戦闘訓練から実戦まで全9ステージ。最新戦闘機OF-1"ダイダロス"を操縦し、地球防衛の闘いに挑むのだ。西側ムーンベース大爆発で、大混乱のまっただなかに巻き込まれたわが地球。今、この地球を救えるのは君なのだ！

いざ発進！宇宙を揺るがすNo.1ゲームが君を待ち受ける。



2048年、わずかでも軍事的優位に立たんとする東西陣営の果てなき競争が続く中、突然西側のムーンベースが大爆発を起こした。巨大な爆発は月を四つの破片と無数のアステロイドと化し、地球上は大混乱に陥った。正体不明の戦闘機により軌道工業プラントが破壊されてゆく中、偵察衛星から驚くべき映像が送られて来た。妖しげな輝きを放つ植物がムーンベースのマザーコンピュータに寄生することがごとくからみついていたのだ。事態の収拾を急ぐべく西側の最新戦闘機OF-1"ダイダロス"が用意された。パイロット訓練は完璧でないものの、もはや一刻の猶予も与えられない。訓練飛行をクリアした者は即、宇宙へ飛び立って行った。

ファミコンソフト
予価6,500円(税別)

近日発売！

サイバーSFシューティングゲーム
イメージファイト
IMAGE FIGHT™

★アイレムのCMだぞ！超新作ソフトもバンバン紹介しちゃうから、見なきゃソンしちゃう!!

Magazine 1990 NO. 4 2月23日号
平成2年2月23日発行
第6巻第4号（通巻97号）
第3種郵便物認可
発行人 山下辰巳
編集人 山森 尚
発行 株式会社徳間書店
編集 徳間書店インターメディア株式会社
〒105－55 東京都港区新橋4－10－1
問い合わせ ☎03（459）1700㈹
特別定価390円（本体379円）



雑誌 27714－2/23 © by Tokumasyoten 1990 印刷 凸版印刷 Printed in Japan